遊戯の持つ千年パズルが完成した時、
「闇のゲーム」を司る
もうひとりの遊戯が現れた！
ルールを破る者に
罰ゲームを課していく遊戯王…。
ある日、遊戯はクラスメイトの海馬瀬戸と
カードゲーム「M＆W」で対決することに。
宿命の決闘がここに始まる!!
——今世紀最後にして最大のカード・ゲームが
オリジナル・カードを従えついにノベライズ！

きれいに切り取ってパスケースに入れよう

カバーイラスト／高橋和希
カバーデザイン／亀谷哲也

YU-GI-OH!

遊☆戯☆王

ゆうぎおう

高橋和希
TAKAHASHI KAZUKI
千葉克彦
CHIBA KATSUHIKO

JUMP j BOOKS
ジャンプ ジェイ ブックス

遊☆戯☆王 高橋和希●千葉克彦

JUMP j BOOKS

SHUEISHA
086

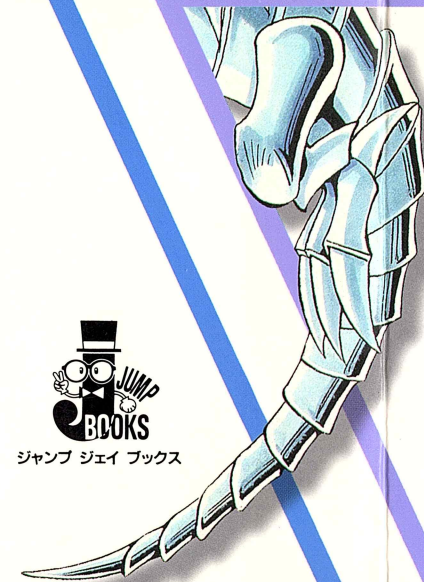
9784087030860

1920093007436

ISBN4-08-703086-5

C0093 ¥743E

定価 本体743円＋税

JUMP j BOOKS
ジャンプ ジェイ ブックス

高橋和希
TAKAHASHI KAZUKI

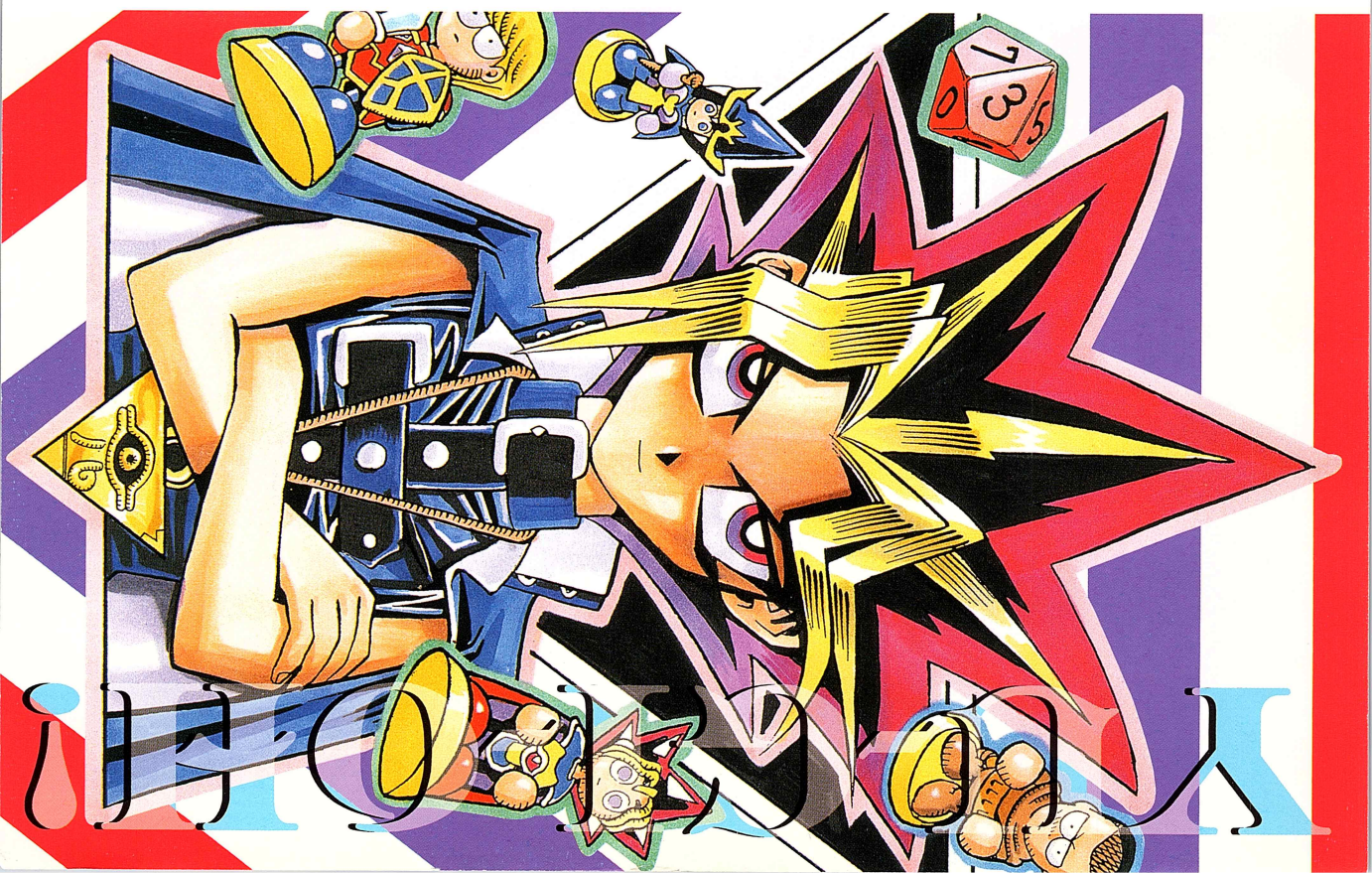
1963年10月4日生まれのB型。'90年に「闘輝王の鷹」でデビュー。'91年に週刊少年ジャンプで「天然色男児BURAY」を初連載。'96年から「遊☆戯☆王」連載開始。大ヒットとなる。

千葉克彦
CHIBA KATSUHIKO

「アイスクリームの日（5／9）生まれ。かつてはボードゲーマーの脚本家。たまに小説も手がけるが、その後、必ず南の島に行ってしまうオチョーシ者です！」

JUMP j BO

MIDNIGHT★MAG
夢幻◉叶 恭弘

紅衣英雄譚異聞オデュッ
映島 巡◉厦門 潤

遊☆戯☆王
YU-GI-OH!
JB
高橋和希
千葉克彦

【魔法カード】
【罠カード】
ブラック・マジシャン
炎の剣士
【戦士族・融合】
YU-GI-OH

YU-GI-OH!
YU-GI-OH!

CONTENTS

PROFILE

武藤遊戯

童実野高校の一年生。おとなしくてゲーム好き。千年パズルを完成させたことにより、闇の力を手に入れる。

海馬瀬人

海馬コーポレーションの若き総帥で、M&Wゲームのエキスパート。

武藤双六

遊戯の祖父。ゲーム好きが高じてゲーム屋を開業。千年パズルはこの祖父が遊戯に与えたもの。

真崎杏子

遊戯の幼馴染み。顔は可愛いが、曲がったことが大嫌いで気の強い女子高生。

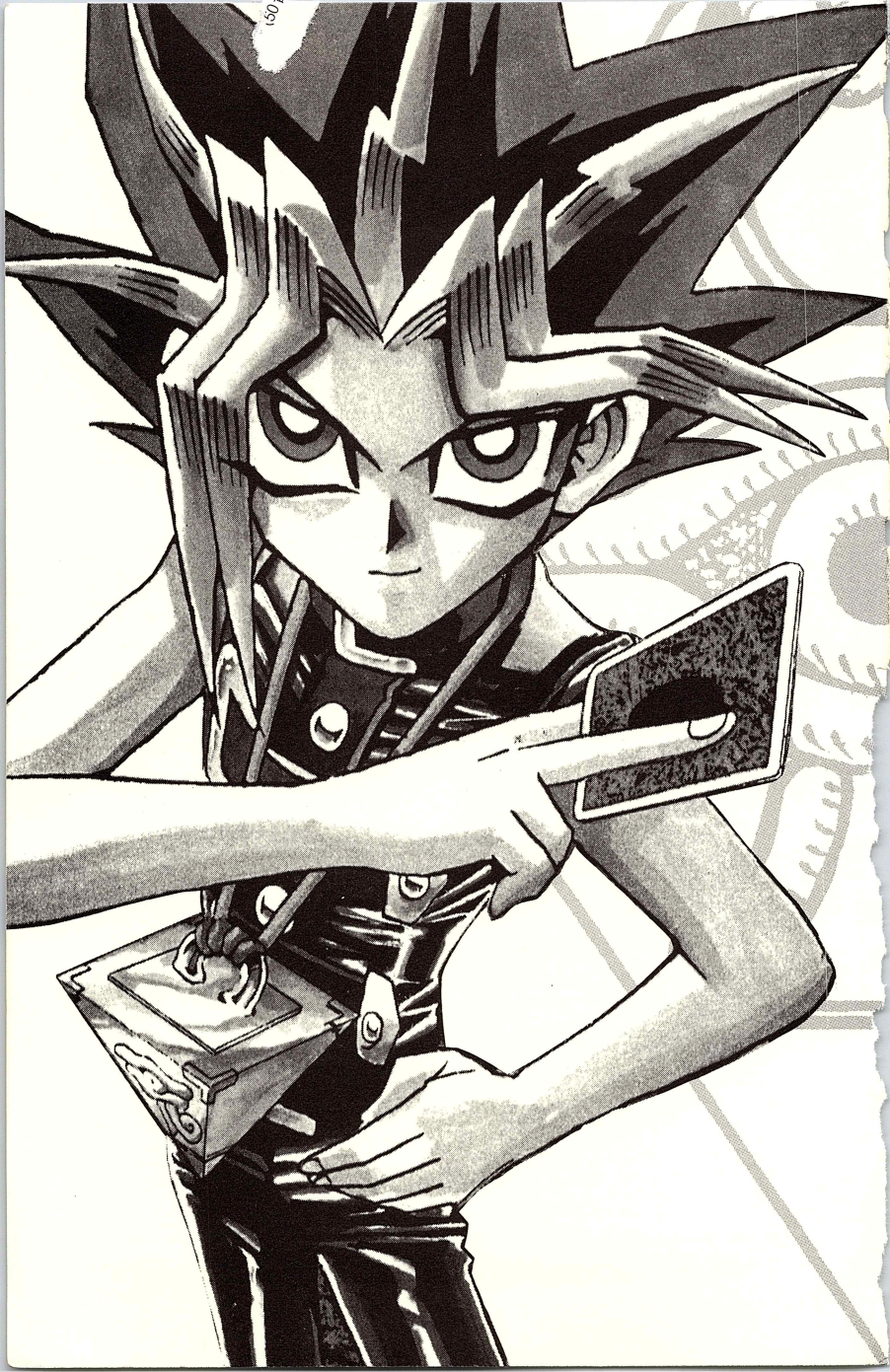
城之内克也

遊戯のクラスメイト。はじめは遊戯をいじめていたが、ある事件がきっかけで親友となる。

本田ヒロト

城之内とともに遊戯の友人となり、いつも行動を共にしている。

海馬モクバ

唯一の肉親である、海馬瀬人に献身的な弟。

――ゲームの歴史
それは遥(はる)か五千年の昔
古代エジプトまでさかのぼるという

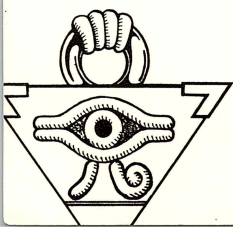
古代におけるゲームは
国や王の未来を予言し
運命を決める魔術的な儀式であった
それらは「闇(やみ)のゲーム」と呼ばれた

闇のゲームを司(つかさど)る祭司は
ピラミッドの形をした特別な宝物を身に着けていた
宝物はゲームを裁(さば)き　様々な結末をもたらした
勝者には栄光を

ゲームのルールを汚した敗者には血塗られた罰を
宝物の名は千年パズルといった

千年パズルは持ち主に力をもたらした
いかなるゲームであろうとも勝利を掴む力を

力は千年パズルに秘められたものではない
千年パズルは持ち主に秘められた力を引き出したのだ
その力は今もなお
五千年の時を越えた今もなお存在するという

千年パズルは目覚めの時を待っているという――

どこにでもあるような町、童実野町。
どこにでもあるような学校、童実野高校。
武藤遊戯はその高校の一年生だが、どこにでもいる少年というわけにはちょっといかない。

背は小さいほう。性格はおとなしいほう。地味で目立たぬほうで、ともするといじめられてしまいそうなタイプだが、彼の趣味が少し変わっていて、クラスの中では「ちょっと妙で面白い奴」で通っている。

遊戯はゲームが得意で詳しい。最近流行のコンピューター系も得意だが、遊戯が好むのは昔ながらの人を相手にするゲームだ。

家がゲーム屋のせいもあって、遊戯はよく学校にゲームの道具を持ってくる。休み時間にクラスメイトに見せてはゲームに誘い、一緒になって遊んでいる。もっともクラスメイ

トのほうは遊ぶ対象が他にもたくさんある。

今日も遊戯は新しいゲームを持ってきて昼休みにみんなを誘ったのだが、よく晴れた日だった。みんなは校庭でのサッカーを選んで行ってしまった。

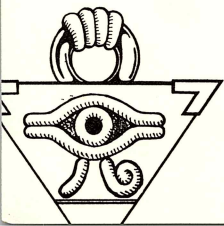
遊戯も誘われたのだが、困ったような微笑みを浮かべて断った。自分が入ったチームが負けちゃうよ、というのがその理由だ。そういう少年だった、武藤遊戯は。

教室に残ったのは遊戯ひとりだけだった。

そんなとき遊戯はいつも同じことをする。カバンから取り出したのは不思議な紋様の刻まれた小箱。その中にはバラバラになった立体パズルが入っている。

ゲーム屋の店主である祖父に八年前にもらったパズルだった。遊戯はその時からこのパズルを組み立てようとしている。いいかえるなら八年かかってもまだ組み上がらないパズルだった。

部品はそう多くはない。二十個あまり。

だが完成形は知られていない。なんの説明書もない。そして一片一片が複雑に内部で組み合わさる構造になっている。どれがどう別の部品に組み合わさるのかは、最初少しもわからなかった。

だが八年間の成果は確実にあった。遊戯はこのパズルの完成形がピラミッドのような四角錐だろうと確信していた。底辺をなす四角形はほぼ組み上がっている。だが頂上に向けての部品の組み合わせかたはまだまだ謎のままだった。

遊戯はこのパズルを他人に見せたことがない。なんとなくこれまで秘密にしていたのだ。完成するまで、誰にも見せるつもりはなかった。

「見えるんだけど、見たことないもの」

遊戯が呟いた。

パズルを組もうとする時、遊戯が呪文のように唱えるようになってしまった言葉だ。呪文というよりは願いなのかもしれない。遊戯はずっとこのパズルの完成を願っていた。

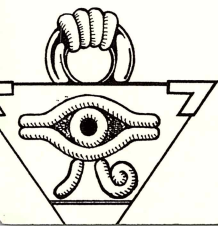
「なーに、ぶつぶついってんだよ？」

「暗いぜ、おまえ」

集中していた遊戯は、クラスメイトの城之内と本田が教室に戻ってきたことに気づかなかった。

「見えるんだけど、見たことないものってこれか？」

本田が、机の上にあった箱を取り上げた。

「あ！」と一声(ひとこえ)上げた遊戯が手を伸ばすが、本田は城之内へパス。
「なんだあ、こりゃ？」
城之内にとっては、小箱はガラクタにしか見えない。
「返してよ！」と遊戯。
「返してやってもいいが、おまえなあ遊戯、こんな小箱を大事にしてるなんて女みたいだぞ。よって、俺がおまえを指導してやる。そら、かかってこい」
「かかって？」
「そうだ。この箱を取り戻したいんだろ。なら思いっきりかかってこーい！」
城之内はケンカっぱやく粗暴だと、本田以外のクラスメイトたちは見ている。だがそんな城之内も本気で遊戯をいじめようとしているわけではない。なんとなく、ひとりで遊んでいる遊戯を見ているとムカつくのは確かなのだが、どうしてそうなのかは城之内もよくわかっていない。指導してやるというのは、あるいは本音(ほんね)なのかもしれない。
「ほら、どうした！　ぶん殴(なぐ)ってこいよ！」
「僕、ケンカとか暴力はきらいなのー！」
城之内も本田も思わず耳を塞(ふさ)ぐ金切り声だった。

「ったくもう」城之内が諦(あきら)めたようにいった。「返してやるが、中になにが入ってるか見せろよ」

「見てもいいけど、絶対になくさないでよ。すげー大切な物なんだから」

城之内は箱の蓋(ふた)を開いた。バラバラのパズルが入った中身は興味をそそるものではなかった。

「なんでー、つまんねえ」

城之内は箱を放り投げた。教室の隅のゴミ箱に向かって。

「あ!?」

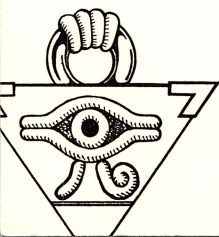
遊戯の叫びも虚(むな)しく、小箱は放物線を描いてゴミ箱に飛ぶ。だが、ひとりの女生徒がそれを受け止めた。

「あんたにはつまんなくても遊戯には大事な物なの！」

「真崎(まざき)!?」

城之内がばつの悪そうな顔になった。

真崎杏子(あんず)は可愛(かわい)い顔に似合わず性格がきつい。曲がったことが大嫌いで、ルール無用の城之内とはしょっちゅうぶつかる。

杏子のほうが正論なので城之内はいつも分が悪い。正論を暴力で否定するほど城之内はワルじゃない。それは本田も同じだ。
「わたしにはね、弱い者いじめするあんたたちのほうがずーっとつまんないわよ」
「くそー、でしゃばり女！」と本田。
「いつか決着つけてやるかんなー！　覚えてろ！」と城之内。
ふたりは捨てぜりふを吐いて逃げ去った。
「さすがだなー、杏子」
「ああいうのはね、こっちがおとなしくしてるとつけあがるの。遊戯もたまにはガツンと食らわしてやんなきゃ」
「ガツンってどうするの？」
遊戯の態度に杏子は溜息をついた。遊戯とは小学校からの幼馴染みでよく知っている。今更なにかいって遊戯の性格が変わるとは思えない。
「それにね、杏子。城之内くんたちは、僕に元気が足りないっていってくれてるんだよ。そりゃいいかたは乱暴だけど、ちょっと嬉しいや」
「ま、あんたがそういうのなら別にいいけど」

遊戯に友達と呼べる相手がいないことを杏子も知っている。一緒にゲームをやるクラスメイトはいるがそれ以上の存在ではない。誰も遊戯と踏み込んだつき合いをしようとしない。あえて踏み込もうとしない遊戯の気遣い(きづかい)が邪魔(じゃま)してるといえばそうなのだが。

「はいこれ」

杏子が箱を遊戯に差し出した。

「大切な物なんでしょ」

「サンキュー、杏子」

「でもこれ、なんなの?」

「そっか。杏子にも見せてなかったっけ? 秘密守るなら見ていいよ」

「見たい見たい! 絶対守る」

杏子は箱の蓋を開いた。

城之内にはガラクタに見えた物だが、杏子は興味を持った。

「へー、綺麗(きれい)じゃん」

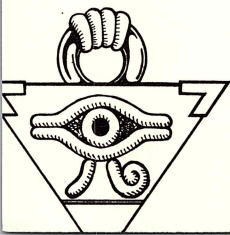
パズルの部品は鈍(にぶ)い金色を放っていた。

「なにかの部品?」

「見えるんだけど見えないもの」
「なにそれ？」
「パズルだよ。完成させたことがないからどんな形になるかわからないんだ」
遊戯は祖父から聞いたこのパズルの説明をした。
千年パズルが見つかったのは今世紀初頭。イギリスの王墓発掘隊がエジプトの王家の谷から持ち出したものだが、発掘隊はその後全員、謎の死を遂げている。その時、最後のひとりが死ぬ間際に残した言葉が「闇のゲーム」だった。
祖父・双六がどうやってこのパズルを手に入れたかは教えてくれなかったが、双六にはどうしてもパズルが完成できず、欲しがった遊戯に与えたのだ。
「ふーん。八年も。あきないわねー」
「絶対完成させるんだ。完成するまでやめないさ」
「意地になってるの？」
「箱の周りにね、変な文字が刻まれているだろ」
箱の中央に眼のような印。周囲には象形文字が刻まれている。
「じーちゃんがいうには、『我を束ねし者、闇の知恵と力を与えられん』て書いてあるん

だって。僕が推測するに、こういう意味じゃないかな。このパズルを解いた人には、もれなく願いをひとつ叶えてあげようってさ。へへ、ちょっと都合がよすぎるかな?」
「そんなことないよ。ロマンチックでいいじゃない。で、遊戯の願いってなんなの?」
「ダメダメ。それは杏子にも秘密だよ。そうしないと願いが叶わない気がしてさ」
「そうね。じゃ、完成を期待してるわ」
杏子は微笑んで遊戯に箱を返した。

「頭くんぜー、あのタコ女」
城之内が本田に杏子の悪口をいいながら廊下を歩いていた。
「誰が弱い者いじめだっつーの」
ふたりは廊下の反対側から来る生徒に気がつかなかった。
「おまえら、いじめがどうかしたって?」
城之内より遥かにでかい生徒だった。高校生らしからぬ威圧感がある。
「あんでもねえよ!」
怯むことなく「引っ込んでいろ」と続けようとした城之内を本田が止めた。

「なんでもないですよ、牛尾さん！」
「牛尾？」
城之内もその名を耳にしたことはあった。
「いじめはよくねえぜ」
渋く一言いうと、牛尾は去っていった。
「城之内、ありゃ風紀委員の牛尾だぜ。学校の風紀を守るためって、かなり荒っぽいこともやる。先公もビビって口も挟まねえ、鬼風紀の牛尾だ。いじめはよくねえって、マジに俺らにいってるのかよ？」
「だからなんだってんだよ。牛尾なんて関係ねえ」
城之内がポケットから金属の欠片を取り出した。千年パズルの部品のひとつだ。
「それって、さっきの……」
「遊戯はむかつくんだよ。こんな物を宝だなんて思ってるから、ひとりでいじいじしやがってんだ」
城之内はパズルの一片を窓から放り投げた。
校舎の外を流れるドブ川に欠片は落ちた。

「もっとしゃっきりしやがれってんだ！」
酷いことをしたという自覚が城之内にもあったが、怒りがそれを押さえ込んだ。遊戯を見ているとむかつく。それは昔孤独だった自分を思い出すからだった。
内向的な遊戯とは違う理由、すぐ暴力をふるう一匹狼という理由で城之内はかつて孤独だった。それは本田も同じ。孤独な狼同士がいつしかつるむようになって、少し丸くなったのがこの頃のふたりだ。
「ひゅー、やるねえ。その通りだ」
「これをいじめっていうなら勝手にしろ」
立ち去ったと思われた牛尾が廊下の角でその様子を見ていた。
（遊戯……奴のクラスメイトか……）

牛尾がニヤリと不気味に微笑んだ。

放課後。クラスメイトの幾人かを遊戯はゲームに誘ったが、誰も乗り気でなかった。部活に、街中(まちなか)での遊びに、みんな教室を後にしていく。

広げたゲーム盤を前に、しばらく遊戯は参加者を待ったが、やがて教室にひとり残された。ゲーム盤をしまい、遊戯も仕方なく帰ろうとする。

昇降口まで来た遊戯を呼び止めたのは牛尾だった。

「遊戯くんだね。ちょっといいかな?」

「はい。あの……?」

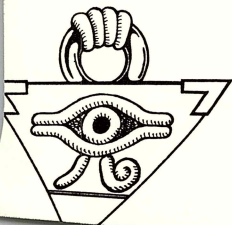
「風紀委員の牛尾だ。見せたいものがある。ついてきたまえ」

根が素直な遊戯はおとなしく従った。

牛尾は遊戯を人気(ひとけ)のない校舎裏に案内した。

「見たまえ、遊戯くん」

校舎の壁に半身を預けて、ボコボコに殴られた城之内と本田が転がっていた。

「城之内くん!?　本田くん!?　いったいどうして!?」

城之内は怒りの目を、本田は恨めしそうな目を遊戯に向けた。
「きみはこいつらにいじめられていたのだろう？　だから制裁を加えてやったのだ」
悠然と話す牛尾の言葉は半分も耳に入らない。遊戯はふたりに駆け寄った。
「大丈夫かい!?　城之内くん!?　本田くん!?」
本田は顔を背けたが、城之内は睨んできた。
「てめえ、気が済んだかよ。こんな奴をボディーガードに雇いやがって……」
「ボディーガード!?」
「そこまでいじけてるとは思わなかったぜ」
「待ってよ！　僕は……」
「遊戯くん。もう、なんの心配もいらないんだよ。俺がきみのボディーガードを買って出たんだ」
笑みを浮かべて牛尾がいった。
「牛尾さん!?」
「こいつらが憎いんだろう。さあ、きみも気の済むまで殴ってやればいい」
「そんなこと、できないよ！」

「仕返しなんか怖れることはない。この俺がついている。今までいじめられた恨みを晴らせばいい」

「いじめられてなんかいないよ！　ふたりは男らしくなれって、僕を鍛えようとしてくれたんだ！」

「遊戯？」

　城之内も本田もハッとして遊戯を見た。

「いーや、いじめだね。俺は見過ごさない。さあ、きみも殴れよ。蹴れよ」

「僕は……僕は友達にそんなことできないよ！」

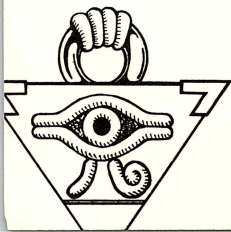
　遊戯の声が城之内と本田の胸に響いた。だが牛尾の声がふたりの胸に突き刺さった。

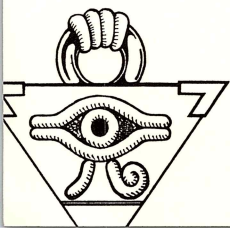
「こいつらが、友達のわけがない。きみをからかい、酷いことをするような奴らが」

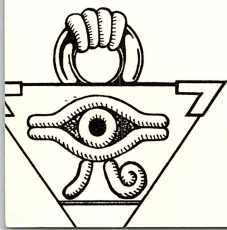
　その声は遊戯の胸にも突き刺さった。

（そう……。僕が友達だと思っても、ふたりがそう思ってなければ違うんだ）

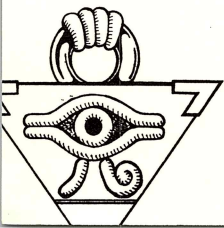
　三人がそれぞれの想いを胸に黙り込んだ。それを牛尾は自分の主張が正当と受け止められたのだと思った。

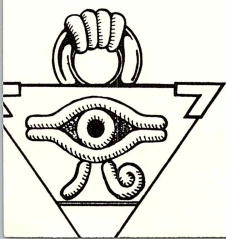
「きみが殴りたくないというのならそれでもいいだろう。だが、俺のボディーガード料は

払ってもらうぜ」
「え？」
「二十万円。安いもんだろ。この俺がボディーガードなんだぜ」
「そんなお金……」
「おや、高いっていうなら、まだまだいくらでもこいつらを痛めつけてやるぜ」
牛尾が本田の腹を蹴り上げた。
「グエッ！」
城之内も本田もケンカには自信がある。だが牛尾はふたりの不意をつき、先制パンチを叩き込んだ。そして一方的に痛めつけたのである。ふたりに反撃の力は残っていない。
「そらあ、もっとか！」
牛尾が城之内を蹴り上げようとしたが、遊戯がふたりを庇うように両手を広げて前に出た。
「やめて！　やめてください！」
「おやあ、どうしたんだ遊戯くん？　こんな奴らを庇うことなんてないだろう？」
「ボディーガードなんていりません！　もうこんなことやめてください！」

「そういうわけにはいかないんだな。俺はもう働いた後だぜ。料金は払ってもらわないと」
「こんなの、牛尾さんのいじめじゃないですか！」
牛尾の顔が歪んだ。
「ばかいうんじゃねえよ。これは風紀委員としての制裁だ」
「なんでお金が絡むんですか？」
「遊戯。おとなしく金を払えば、全てうまくいくんだぜ。誰もおまえをいじめないんだよ」
牛尾が無理に強張った笑みを作っていった。
「僕は、城之内くんと本田くんを殴ってくれだなんて頼んでいない！」
いきなりのパンチが遊戯の腹にめり込んだ。
柔和を装っていた牛尾の顔が険悪に歪んでいた。元々が険しい顔立ちである。怒りを露にした表情は悪意に満ち満ちていた。その顔で牛尾は優しい声で囁くようにいった。
「おまえはいじめられてたんだろ、遊戯。こいつらが怖くて誰にもいえないでいたから俺がボディーガードを買って出た。そうだろ、遊戯くん？　そういってくれれば全て丸く収まるんだよ」
城之内も本田も、牛尾が遊戯を懐柔しようとしていることはすぐにわかった。ここでウ

ンと遊戯がいえば、なんの被害も及ばないと。そして城之内と本田が悪者と決めつけられる。
ふたりは、弱気な遊戯がすぐになびくものと諦めていた。しょせん、内気でいじいじしたヤローだと。
遊戯は牛尾が怖かった。殴られるのは嫌だった。だが、城之内と本田を裏切ることはもっと嫌だった。
「ふたりは僕をいじめてなんかいない。牛尾さんが勝手に暴力をふるったんだ！」
牛尾が全ての仮面をかなぐり捨て、本性をむき出しにした。
「おまえにも制裁だ！　この俺にただ働きをさせようなんていうおまえにな」
牛尾の暴力が今度は遊戯に向けられた。遊戯はなすすべなく殴られ、蹴られていった。
城之内たちはまさか遊戯が牛尾の誘いを拒絶するとは思っていなかった。牛尾の暴力を前に、立ち向かう勇気が遊戯にあるとは思えなかったのだ。
ふたりは牛尾を止めようと痛む身体に力を込めた。
だが、ふたりが立ち上がるより先に、牛尾の制裁は呆気なく終わった。
遊戯はボロボロになって地面に転がった。

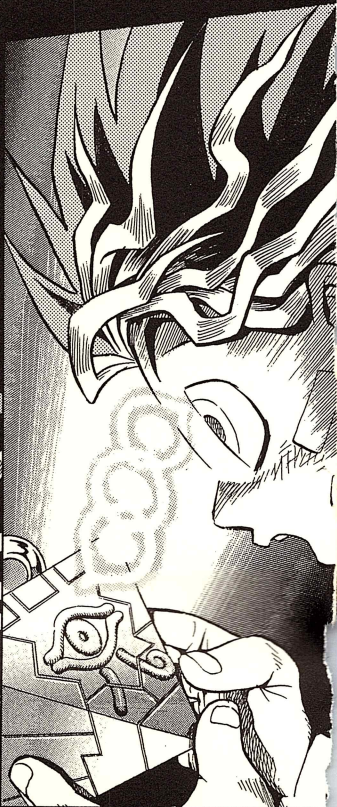
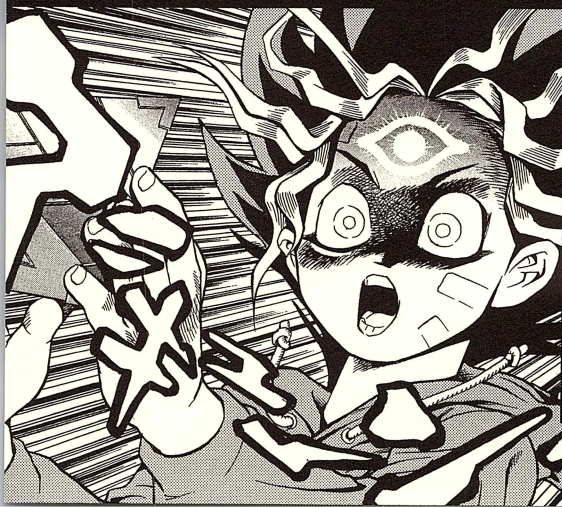
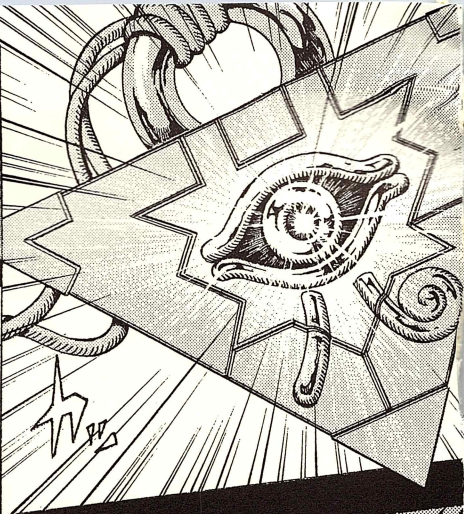
「ボディーガード料二十万はきちんと払ってもらうぜ。この俺からこれ以上制裁を受けないための金だと思いな」
「そ……んなの……」
牛尾は学生服の内ポケットからなにかを取り出した。肉を切り裂くハンティングナイフ。
牛尾はその刃に舌を這わせた。
「いいか、明日の放課後この場所に持って来るんだ。これ以上痛い目に遭いたくなかったらな」
そして牛尾はその場を後にした。
残された三人は互いに声をかけることなくその場に倒れていた。やがて遊戯がのろのろと立ち上がった。
「ごめんね、僕のせいでふたりとも……」
「てめーのせいじゃねえだろ！」
自分に腹を立てていた城之内は、乱暴にいった。
遊戯はその腹立ちが自分に向けられていると思い込む。
「ごめん……」

放り出していたカバンを拾い上げ、トボトボと家路についた。
本田はあのいいかたはきついぞ、といおうとしたが、城之内がよろよろと立ち上がった。
「おい、城之内……」
「あいつに謝られてる場合じゃねえ。俺があいつに謝るんだ」
そして校舎の裏手に向かう。本田は察して後を追った。

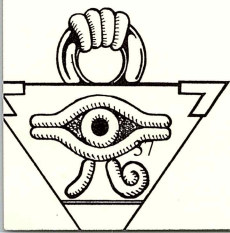
家に戻った遊戯はまっすぐ自分の部屋に向かった。食事はいらないと親に告げ、部屋に閉じこもって考え出した。
二十万という金はすぐには用意できない。だが払わなければ牛尾は黙ってはいないだろう。城之内と本田がまた牛尾にやられるかもしれない。少しずつ払うと約束して待ってもらうしかない。だが、それを牛尾が受け入れるかどうか……。また暴力をふるわれるかもしれない……。
遊戯はそんなことを考えながら千年パズルの入った箱を開け、ピースを弄(もてあそ)んだ。まとまらない考えをまとめているうちに手は勝手に動いていった。
四角形の基部を作るまでは慣れた手順だった。だが今日は自分でも不思議に思えるほど

閃くものがあった。続いて周囲を組み上げていく。
遊戯は徐々に驚きと興奮に包まれていった。気分は最悪なのに、今までできなかった部分が次々に組み上がっていく。
「見えるんだけど、見えないもの……」
遊戯の手の中に小さなピラミッドが形を現してきた。このままパズルが完成したら、あるいは遊戯の願いが叶うかもしれない。
(親友が欲しい)
遊戯はそれをずっと願っていた。
(どんな時でも裏切らない、どんな時でも裏切れない親友……)
ピラミッドが形を現した。後は中央に最後のピースをはめ込むのみ。
(願いが叶う……!)
遊戯は最後のピースを求めて箱の中に手を伸ばした。
だが、なにも触れない。
遊戯は慌てて箱を覗き込んだが中は空っぽだった。千年パズルの最後のピースがないのだ。

遊戯は必死になって部屋の中を捜(さが)した。カバンの中も見た。だが、ピースはない。なくした覚えはない。ピースは最初からなかったのか？
だとしたら、パズルが完成することはない。遊戯の願いが叶うこともない。
「どんな願いも届かないんだ！　僕の欲しかったものは、手には入らない！」
絶望の遊戯に、忘れていた問題が押し寄せてきた。牛尾の件に対する解決策はなにもない。
「僕の願いは……」
遊戯が泣き出しそうになった時、窓ガラスに音が響いた。
遊戯はぼんやりと窓を見た。音が再び響いた。
コン！
小石が窓ガラスに投げつけられていた。
遊戯が窓を開けて下を見ると、すっかり暗くなった街路に城之内と本田がいた。
「よう……」
ふたりは汚泥(おでい)にまみれていた。
「ほらよ！」

城之内がなにかを投げて寄こした。
遊戯が慌てて受け止め、掌(てのひら)を開く。そこには千年パズルの最後のピースがあった。
「城之内くん!?」
「悪かったな遊戯。ちゃんと返したが、これで許せなんていわねーよ。牛尾のことは俺たちに任(まか)せろ」
「真っ正面からいきゃあ、俺たちでへこましてやれらあ」
「待って、城之内くん！　本田くん！」
遊戯は下へ降りるために窓辺を離れようとした。
「来るんじゃねえよ、遊戯。俺は恥ずかしくておまえと顔を合わせらんねーんだ。まだな……」
そしてふたりは肩を並べて去って行った。
「だがよ、城之内。リターンマッチはいいが、ちょっと身体、きつくないか?」
「焼き肉でも食いに行こうぜ。肉を食ったら一晩で治(なお)る」
ふたりの後ろ姿を見送りながら、遊戯の胸に暖かな想いがこみ上げてきた。
「ありがとう、城之内くん、本田くん……」

牛尾には金を払うといおう。これ以上ふたりを巻き込むわけにはいかない……。
遊戯は手の中のピースを見た。そして机の上には完成を待つばかりの千年パズルがある。
「願いは叶うかもしれない……」
遊戯は最後のピースをはめ込んだ。
眼のような紋様が刻まれたそのピースが、ピラミッドの中央に収まった。
《我を束ねし者、闇の知恵と力を与えられん》
「え、なに？」
突如心の中に響いてきた声に遊戯が驚いた。
千年パズルの眼から光が発せられ、遊戯の額にもうひとつの眼を投射した。
そして遊戯は意識を失った。

夜の学校というものは、昼間人気が多いぶん、荒涼とした感じがある。校舎裏は特に不気味だが、それを不安に思う牛尾ではない。
牛尾は遊戯に呼び出されていた。金を払う用意があるから来てくれということだった。
それも牛尾が要求したより多く。

ドキューン
カッ

「よく来たね、牛尾さん」
校舎裏では遊戯が、用具室から持ち出したらしき跳び箱の上に座って待っていた。手で千年パズルを弄んでいる。パズルの突起に紐を通し、ペンダントのようにして首から下げているのだ。
「いったいどういうことだ?」
問いながら牛尾は違和感を感じていた。これまでの遊戯とは全然違う雰囲気が、夜の遊戯にあった。ぼさぼさでウェーブのかかっていた髪型が、鋭く刺々しい印象になっている。目つきも別人のように鋭い。牛尾に対しても臆せず堂々として、むしろこちらを見下すような不敵さがある。
「俺とゲームをしようぜ、牛尾さん」
「ゲームだと?」
「あんたが俺に要求したのは二十万だが、ゲームに勝ったら倍の四十万払ってやろうじゃないか」
余計に払うといわれたから牛尾は呼び出しに応じて来たが、ゲームだとは聞いていなかった。

「だが、ただのゲームじゃない。『闇のゲーム』だ」
「どういう意味だ」
「負けたほう、ルールを破ったほうには罰ゲームが与えられる。それが闇のゲームさ」
「ゲームのルールは？」
「ここに四十枚の紙の束が入った封筒がある。さて、あんたがポケットに忍ばせているナイフを貸してもらおうか」
遊戯はポケットから封筒を取り出し、ルールを説明した。
跳び箱の上に片手を置き、その手の甲の上に封筒を置く。それをナイフで突き刺す。ナイフの刃先が封筒を貫通し、手の甲に傷をつければ勝ちとなる。
「血が出るまでだ。力一杯突き刺すのは構わないが、その時は自分の手が跳び箱に串刺し(くしざ)になるんだぜ」
「面白い。度胸試しってわけか」
「その通りだ。俺からでいいか？」
「ああ。やってみろよ」
遊戯は跳び箱に左手を置き、その上に封筒を乗せた。牛尾のナイフを右手に握りしめる

と、躊躇いもなく振り下ろした。
ナイフの刃先が封筒に突き刺さる。
遊戯がナイフを持ち上げると、手の甲に傷はなかった。刃先は封筒を突き破っていない。
「難しいもんだな」
遊戯は封筒を跳び箱に置き、ナイフを牛尾に差し出した。
「さあ、あんたの番だ」
ナイフを手に、牛尾は封筒を見つめた。力の加減が少しもわからない。力一杯振り下ろせば勝ちは確実だが、自分の手を傷つけるつもりはない。
牛尾がナイフを振り下ろしたが、刃先は封筒を突き破らなかった。
「くそ……」
そして遊戯が再びナイフを振り下ろした。さっきよりも強い。
「ふん……」
ナイフの刃先は封筒を僅かに突き破っていた。が、遊戯の手の甲に傷をつけるには至らない。
(こいつ、マジかよ)

牛尾が呆気にとられていると、遊戯がナイフを差し出した。
「次で決めたほうがいいぜ、牛尾さん。俺は力加減がわかったよ」
「うるせえ！」
牛尾は乱暴にナイフをひったくった。構えるが、まだ力の加減はわからない。さっきよりは強めにナイフを突き立てたが、刃先は封筒を突き破らなかった。
「意外に慎重（しんちょう）だね、牛尾さん」
「うるせえ！」
「牛尾さん。俺が勝ったら、金はいっさいなしだ。そして今後二度と俺たちに構うんじゃない」
このままでは負けると牛尾は直感した。負けないためにはゲームのルールを踏みにじり、遊戯を脅（おど）すしかないと決意した。いつもの自分のやりかたで。
遊戯が封筒を片手に乗せ、ナイフを受け取ろうともう片手を差し出した。
牛尾は素早く掴（つか）みかかり、封筒を乗せた遊戯の手を押さえつけ、自分でナイフを構えた。
「なんの真似（まね）だ？」
「手に傷をつけたほうが勝ちなんだろ。俺がおまえの手を突き刺してやるぜ」

「あんたもルールは理解したはずだ。それじゃ度胸試しにならない」
「そんなの知らねえな！」
「それに今度は俺がナイフを使う番なんだぜ」
「ルールは俺が決めるんだよ！」
「やはりあんたはそういう人さ、牛尾さん。自分の都合のいいようにルールをねじ曲げる。あんたは風紀委員としての制裁というが、やってることはいじめだし、恐喝さ」
「いいたいことはそれだけか、遊戯。ゲームはおまえがいいだしたんだ。怪我しても文句はきかねえぜ」
牛尾がナイフを振り上げた。
「いっただろう、こいつは闇のゲームだと」
「なにが闇の……」
牛尾の背筋にゾクリと悪寒が走った。遊戯の雰囲気が昼とは違うとは思っていたが、今はさらに違う。冷酷で冷徹な何者かを目の前にしている気がした。
「ゲームのルールを汚した敗者には罰ゲームだ」
遊戯じゃない。こいつはあのチビじゃない。今、目の前にいるのは、もっと大きく黒い

冷ややかな……。

牛尾の思考が乱れ、恐怖の混じった問いを放った。

「お、おまえはいったい誰だ!?」

「遊戯王」

闇のゲームを司る司祭、遊戯の王がそう名乗った。

「ゆ、遊戯王？」

牛尾が圧倒的な威圧感に気圧される。

「罰ゲーム！」

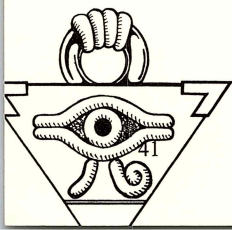
遊戯王が高らかに宣言した。額に出現した眼の紋様から光が溢れ、牛尾を包み込んだ。

牛尾の全身を衝撃が襲う。

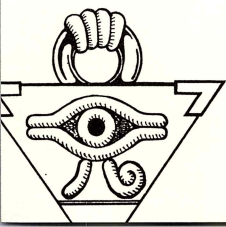
「う、うわ!?」

牛尾の視界が光に包まれた。光の中に何かが舞っている。大量の紙幣が牛尾の周囲を渦巻いていた。渦巻いているように牛尾には見えた。

「金、金、金だー！」

牛尾の眼は金に眩んだ。視界の中に一際大きな紙幣の山が見えた。牛尾はそこに突進し

た。金の山が眼前に溢れる。と同時に、激しい衝撃が牛尾の頭部に走った。
なにが起こったのかもわからないまま牛尾は尻餅をついて倒れた。その上に紙幣が雪崩のように押し寄せてきた。札束に飲み込まれる。
「うわーっ!?」
一声叫んで牛尾は気絶した。
遊戯王は冷ややかにその様子を見ていた。
牛尾は立ち木に向かって突進し、頭をぶつけて倒れ込み、衝撃に散った葉っぱを浴びて気絶した。木の葉が牛尾にはお札に見えていたのだ。それが遊戯王の下した罰ゲームだった。

朝、自分の部屋で目覚めた遊戯はなにも覚えていなかった。
千年パズルが完成した後すぐに眠ってしまったのだと思っている。パズルに紐を通した記憶もないが、遊戯はそれが気に入った。そのまま学校へつけていくことにした。
気持ちはなんとなく晴れやかだった。牛尾のこともなぜか気にならない。
教室への廊下に城之内が立っていた。

「よう。聞いたか、牛尾のこと?」
牛尾は今朝、校舎裏の立ち木の下で木の葉を掴みながら「金、金、金……」と呟いているところを生徒の誰かに発見されたらしい。声をかけられ意識をハッキリさせたが、今度はなにかを恐れるかのように震えながら逃げていったという。
見る影もなく怯えて。
「俺がぶちのめしてやろうと思ってたが、その必要もないみたいだな」
「ふーん。どうしちゃったんだろうね?」
「あんな奴、どうでもいいさ。それより遊戯、おまえの宝物、できたみたいだな」
城之内が、千年パズルを指さした。
「あ、うん。見えるんだけど見たことないもの。でももうはっきりと見えるようになったんだ」
「そうか。俺の宝はな、見えるんだけど、見えねえものなんだぜ」
「え?　なにそれ?」
「見えねえか、遊戯?　俺たちは互いのことを見ることができる。そして見えねえもんはここところにあるんだぜ」

城之内が自分の胸と遊戯の胸を指でつつき、真顔でいった。

「友情ってやつがよ」

「……うん」

遊戯は嬉しくて涙が出そうになった。

「かー！」

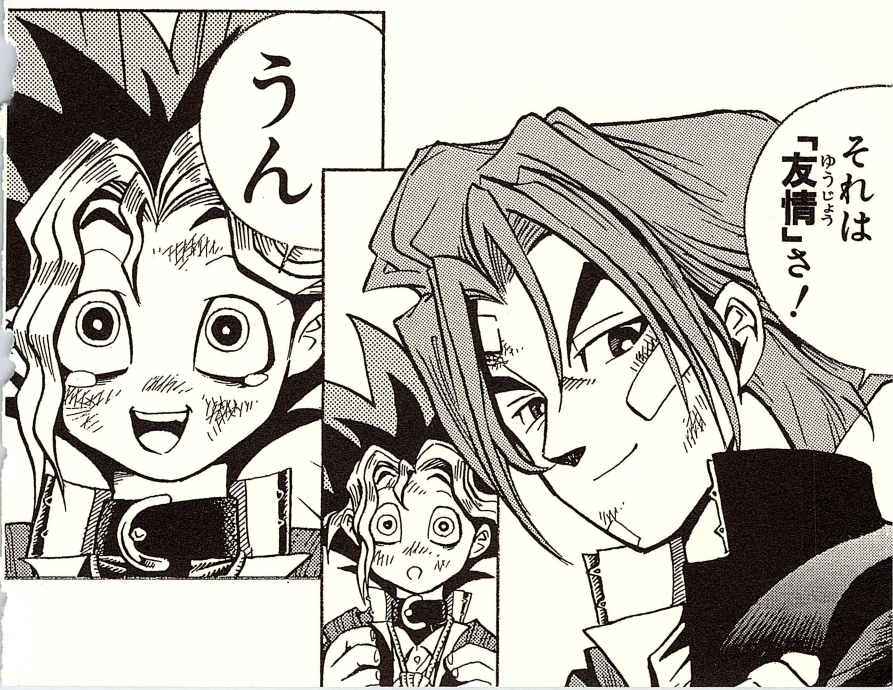
城之内の真顔がいきなり照れくさそうに歪んだ。

「この俺に、こんな臭いせりふをいわすとは、遊戯！　おまえのせいなんだからな！」

城之内が遊戯にヘッドロックをかました。

「うわー！　痛いよ城之内くん！」

ふたりがはしゃいでもつれ合っていると、杏子の怒鳴り声が響いてきた。

「こらー！　城之内！　また遊戯をいじめて

る！」

「違うよ、杏子。僕たちはふざけてるだけだよ」

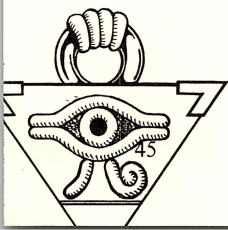
「そうだぜ。俺がダチをいじめるかよ」

「ダチ……？」

ふたりに友情が生まれていたことを知らない杏子がポカンとなった。

「おーい、聞いたか、牛尾のこと」

そこへ本田も駆けてきた。

見えるんだけど見えない宝は、やがて大きくなっていく……。そんな予感が遊戯にあった。

「ウホホホホ！」
双六の漏らした笑いには遊戯も面食らった。
祖父の顔立ちは一種独特の怪しさがある。異様な笑い声を上げられては、小さな子供なら泣き出してしまうだろう。
「なんだよ、じーちゃん？」
「おまえが千年パズルを組み上げたとはな！」
双六が喜び感心しているのだと知って、遊戯も少し落ち着いた。学校から帰って、店にいる双六に千年パズルの完成を報告していたところだ。
「いや、まさか完成するとは驚きじゃ。伝説では、そいつは三千年の間、組み上がったことはなかったんじゃ」
遊戯の祖父の武藤双六がゲーム屋を開いたのは、ゲーム好きが高じて趣味を仕事にした

からだ。『亀のゲーム屋』という屋号こそ古めかしいが、店舗はモダンな造りで店内には古い物から新しい物まで揃っている。好きだから仕入れ、自分でも手を出して遊んでいる。遊戯にゲームをいろいろ教えたのは双六であり、ゲームの名人というべき存在だが、千年パズルは双六の手にも余った。自分では完成は無理と悟った双六が、おもちゃがわりに遊戯に与えたのだった。

自分には無理だが、遊戯ならできるかもという期待を込めていた。だが、できるにしてももう何十年とかかるはずだと思っていた。

「この千年パズルってエジプトの王家の谷で見つかったっていってたけど、それをなんでじーちゃんが手に入れたの？」

「秘密じゃ」

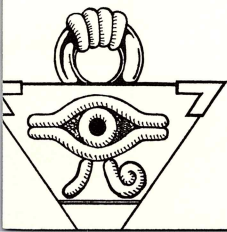
双六に秘密は多い。若い頃は世界各地を放浪していたらしいが、詳しいことは語らない。犯罪に関わったことはないといってはいるが。

「秘密なら秘密でいいよ。これは僕の宝物なんだ。僕が大事にすればそれでいいや」

「しかし本当に完成させるとはなあ」

「もう、ゲームの腕もじーちゃんを追い抜いたかな？」

「なにをいう。ならこれで試してみるか？」
双六はレジ下の棚から箱を取り出した。
「今までは一部のマニアが楽しんでいた外国製のゲームなんじゃが、いよいよ日本でも本格的に売り出すことになってのう」
双六が出したのは、様々なモンスターの描かれたカードの束だった。
「なに、これ？」
「カードゲーム、『マジック&ウィザーズ』じゃ」
双六にゲームの概要とルールを教わるにつれ、遊戯の瞳が輝き出した。確かにそれは面白そうだった。
「やってみるか？」
「うん。やってみたい」
双六が遊戯に手を差し出した。
「なに？」
「プレイヤーは自分のカードを用意する。最低でも四十枚じゃ。さあ、好きなのを選んで買っていけ」

商品の詰まった箱を押しつけた。
「じーちゃん、孫から金を取るわけ？」
「これがわしの商売じゃい」
『マジック&ウィザーズ』は一対一のカードゲームだ。プレイヤーは四十枚のカードを用意する。それがデッキと呼ばれるものだ。カードは数枚ずつパックされた状態で市販されている。中にどんなカードが入っているかは買ってみるまでわからない。カードの種類は数千にも及ぶ。全種類を揃えようと思ったら、莫大(ばくだい)な金額と運が必要だ。
遊戯はしぶしぶカードを買ってデッキを揃えた。初めての自分のカードに、遊戯の胸がわくわくする。
「さて、始めるかの。プレイは通称決闘(デュエル)と呼ばれる」
「決闘(デュエル)……」
「あ、いっとくけどわし、このゲームのエキスパートじゃからデッキの中に強いカードが揃ってるよーん」
「じーちゃん、狡(ずる)い……」
双六はデッキから超強力なカードは外(はず)していたが、それでもカードが弱く初心者の遊戯

はさんざんに負かされた。

「じーちゃん、もっともらうよ！」

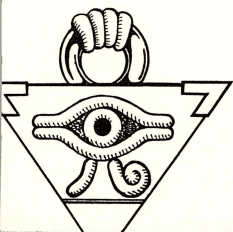
遊戯は小遣いの残りを全てはたいて、買えるだけのカードパックを手に入れた。すっかりこのゲーム、『マジック&ウィザーズ』にはまっていた。

翌日学校で、遊戯は城之内たちにカードを見せ、ゲームの説明をした。

「カードを見て……」

遊戯は『魔法のランプ』というカードを示した。

「プレイヤーはお互い魔法使いって設定で、手持ちのカードの魔法の力やモンスターをうまく利用して戦うんだ。カードにはそれぞれ

攻撃力や守備力なんかがあって、先に相手のライフポイントをなくしたほうの勝ちさ」
「ふーん……」
城之内が気のない返事をした。本田や杏子や他の生徒の幾人かも遊戯の説明を聞いていたが、同じような反応だ。自分のデッキがないのと、いまひとつゲームがどう盛り上がるかがイメージできないので興味が湧いてこない。
「誰かやってみる？」
遊戯が予備のカードを差し出したが、誰も乗ってこなかった。
だが、教室に入ってきたひとりの生徒が声をかけてきた。
「へえ、この学校に『マジック&ウィザーズ』をやる者がいたとはな」
海馬瀬人が自らクラスメイトに声をかけるのは極めて珍しいことだった。
無口で優秀な転校生。海馬はそれで通っている。端整な容貌ときちんとした身だしなみ。ラフに着る生徒の多い中で海馬は学生服をしっかりと着込み、落ち着いて超然とした物腰を崩さない。
噂では、海馬は家庭教師による英才教育を小さな頃から受けていて、高校に入る必要はないのだといわれていた。休んだり遅刻したり早退したりが多いのだが、出席日数を自分

で計算しているという。教師たちもそれを咎めたりはしない。海馬家が学園に莫大な寄付をしたからだという噂もある。

そんな海馬がなぜ学校に来るのかという疑問には、憶測こそ飛ぶが確たる説はなにもない。

海馬を不愉快に思い、暴力をちらつかせた者もいたようだが、全ておとなしく引き下がったという話だ。具体的になにがあったのかは一般生徒には伝わっていない。

とかく謎と噂の多い海馬だが、ゲームを前にした遊戯に分け隔ての感情はない。

「海馬くんもやるの？　だったら僕とプレイしない？」

その誘いに、海馬は不可解な笑みを浮かべた。自信とも不快とも取れる笑みだった。

「きみのデッキの最高レベルと平均レベルは？」

「レベル？」

「モンスターカードに決まっている」

『マジック&ウィザーズ』のカードは大きく分けるなら二種類ある。戦闘を行うモンスターカードとそれを補佐するサブカード。モンスターカードにはその強さに応じてレベルが与えられている。カード右上の星マークがそれで、星が多いほど通常は強いカードになり、

その星の数がモンスターカードのレベルと見なされる。

「最高はレベル5かな……」

遊戯が自分のデッキを思い出しながらいった。

「平均は……ちゃんと計算したことがないけど……3から4の間かな」

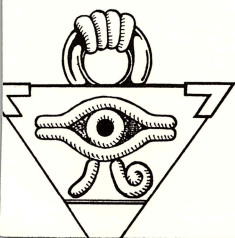
「おいおい、話にもならないな。俺の最高レベルは6。平均は4・87だ」

レベル6のカードは野球でいうなら三番四番打者に相当する。それより上のレベルを持つカードはレアカードと呼ばれる。強力で絶対数の少ないカードのことで、まずお目にかかることはない。平均が4・87という海馬のデッキの中のモンスターカードは全て上位打線ということだ。海馬のデッキがプロ野球だとしたら、遊戯のデッキは高校野球チームだ。もっとも、『マジック&ウィザーズ』はレベルの高低だけで決まるゲームではないが。

「あの、海馬くん。僕と勝負してくれないかな?」

「勝負? 冗談はよすんだな。きみにとっては素晴らしい練習試合だろうが、俺にとってはただの時間つぶしだ。もう少しレベルを上げてこい」

海馬の居丈高な態度に城之内たちはムッときたが、遊戯はあくまで謙虚だった。

「海馬くんは前からやってたの? うちのじーちゃんみたいに?」

「じーちゃん?」
遊戯は双六のことを話した。自分の家がゲーム屋だということも。それには海馬も興味をそそられたようで、遊戯の家の場所を尋ね返してきた。
「今日の放課後、邪魔するかもしれない」
それだけいうと、海馬は自分の席についた。そしていつもと同じように、クラスメイトをはねつけるような超然とした態度をとり、モバイルパソコンを取り出してなにやら入力を始めた。

「いらっしゃーい」
双六は人気タレントを真似ておどけたポーズで愛想を振りまいたが、それは逆効果で城之内と本田でさえビビった。
杏子は遊戯の幼馴染みで双六のことも知っていたが、さすがに少し硬直した。
「じーちゃん、いいかげんにしなよ」
『亀のゲーム屋』は玄人好みの店で、お客はゲーム好きの大人が多い。近所の子供たちもゲーム屋ということで来たりもするのだが、双六の風貌が怪しすぎてあまり馴染み客には

ならない。双六はそれを気にしていろいろとやっているのだがたいてい逆効果に終わっている。

「じーちゃん、みんなに『マジック&ウィザーズ』の話をしてよ」

遊戯に促(うなが)され、双六は各種のカードを取り出した。

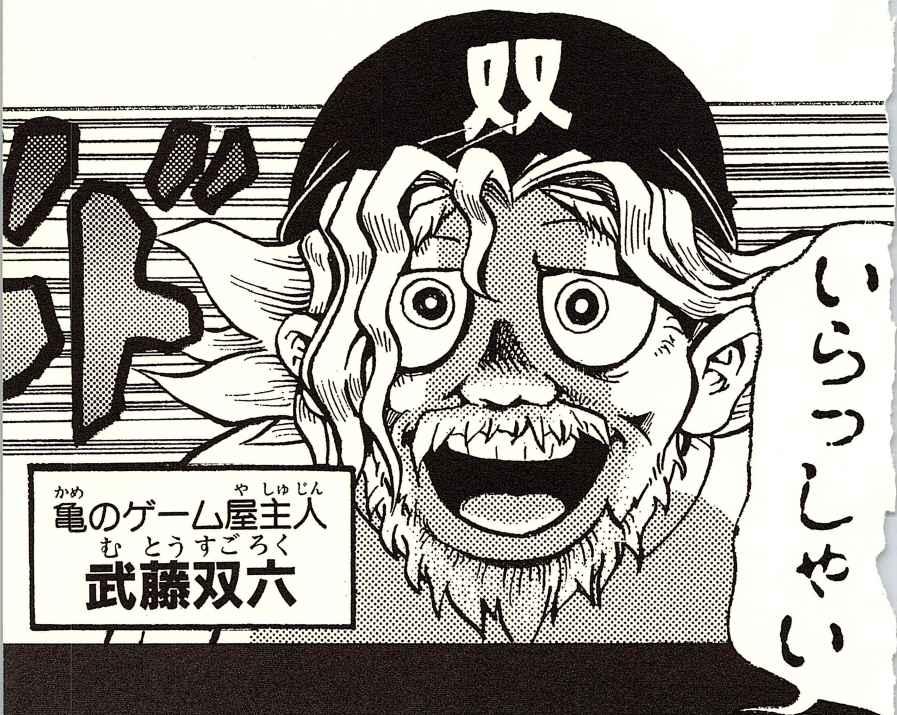
戦闘を行うモンスターカードは不気味なモンスターや厳(いかめ)しい戦士が多いのだが、中には美しい女神や、愛くるしい妖精なども いる。

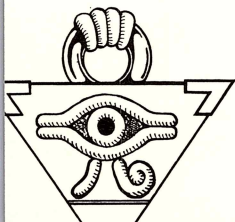
杏子はそれらのカードを手に取った。

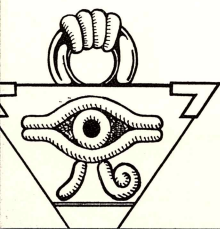
「へえー。こんな綺麗(きれい)なカードもあるんだ」

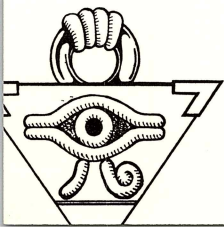
城之内は戦士系のカードが気に入った。

「かっくいーな、こいつら」

本田はモンスターカードを強化する魔法や

武器カードに注目した。
「こんなのもあるんだ」
「まだまだあるぞい。本場アメリカじゃ、レアカードを手に入れるために家一軒売ったという話もあるんじゃ」
「信じられねー」
城之内が心底驚いていった。
「じーちゃんも、レアカード持ってるだろ？」
遊戯が水を向ける。
「ホッホッホ、しょうがないのう。じゃ、ちょっとだけ見せてやるかのう……」
双六が一枚のカードを棚の奥から取り出した。
その時、海馬が店に現れた。金属製のアタッシェケースを携(たずさ)えている。
「やあ……」
海馬は店内を見渡した。この店の品揃えがなかなかのものと知り、笑顔が浮かぶ。
「いい店だね」
「海馬くん！」

遊戯が喜んでいった。ゲーム仲間が増(ふ)えることが嬉(うれ)しかった。
「じーさん。カードは？」
「ああ、そこじゃよ」
棚に陳列されたパックを指さした。
「第二版か。レアカードはないのか？」
専門店ではレアカードだけを単体で取引したりもする。もちろん、通常の何倍もの値(ね)を付けて。
「うちは売り物としては扱っておらん」
商売としては旨味(うまみ)があるが、自身がプレイヤーの双六は主義としてそれをやっていなかった。
「やはり、こんな小型店じゃレアカードは無理か」
「あんた、かなり詳しそうだねえ。一緒に見るかい？　売り物ではないが、わしのコレクションじゃ」
双六は遊戯たちに見せようとしていたカードをショーケースの上に置いた。
『青眼の白龍(ブルーアイズ・ホワイト・ドラゴン)』。

城之内たちにはそのカードの価値がわからなかった。遊戯はその攻撃力と守備力に驚いた。そしてレベルを表す星の数に。
『青眼の白龍』には八つの星があった。レベル８。そんなカードがあることすら知らなかった。
全てを理解して驚愕したのは海馬だった。
「ばかな!? 幻の『青眼の白龍』!」
双六がホウと笑顔を見せた。
「じーさん、このカードはいったい!? なんでこんな所にあるんだ!?」
「あんたやっぱり通だねえ。こいつの存在を知っておったか」
海馬は震える手をカードに伸ばした。
双六がカードを差し出した。

「ほい、見るだけじゃよ」
海馬は両手で押しいただくようにしてカードを見た。
「情報は得ていた。だがまさか本物に出会えるとは。攻撃力も守備力も最強の八つ星カード。こんな所で出会えるとは……。このカードさえあればまさに無敵……」
「はい、おしまい」
双六は海馬の手からカードを取り上げた。
「じーさん！」
海馬は携えてきたアタッシェケースをショーケースの上に置き、蓋(ふた)を開いた。
「その『青眼の白龍』一枚を、このカード全てと交換してくれ！」
アタッシェケースの中身は、ぎっしりと詰まった『マジック&ウィザーズ』のカードだった。百枚や二百枚どころではない。海馬は多数のデッキを持っていた。一デッキ四十枚。それがケースの中にずらりと並んでいる。間違いなく千枚は超(こ)えているだろう。
「すげー！」
城之内たちが叫び声を上げた。
「ダメ」

双六が『青眼の白龍』を後ろ手に隠した。
「あっさり断るじーさんもすげー！」
城之内たちが再び叫んだが、海馬にとっては当然の答えだった。カードの価値を知る者だったら、この取引には応じないだろう。
「やはりダメか……」
海馬は悔しそうに呟いた。
「海馬くんじゃったか。そこまでしてこのカードが欲しい気持ち、わからんでもない。だが、わしがこのカードを手放したくない理由はの、単にこのカードが強いからというわけではない」
双六は背後の棚を振り返った。商品のディスプレイに混じって双六の私物も飾ってある。その中にフォトスタンドがあって、双六と欧米人の紳士が仲良く写っていた。
「このカードはアメリカに住んどったゲーム仲間だったわしの大切な友人から譲り受けたものでの……。つまり、このカードはその親友と同じくらい大切なものなんじゃ。手放せるはずなかろう。それは他の弱いカードとて同じ、みんなわしの宝物じゃ」
海馬は無言だった。遊戯たちも静かに双六の話を聞いている。

「そして本当に大切な宝物には、心が宿るんじゃよ、このカードにもの。何物にも換えられない心がの」
双六は愛おしそうに『青眼の白龍』のカードを眺めた。
「だから海馬くんも、このアタッシェケース一杯のカードを、一枚一枚大切にしてあげることじゃ。このゲームの強さとは、そーゆうことなんじゃよ」
海馬はアタッシェケースの蓋を閉じた。
「わかりました。それじゃあ」
諦めたのか、素直に帰って行った。
海馬が出ていくと、店内は急に活気づいた。
「いいことというなー、じーさん。カードの心か」
興味を持ったような城之内に、双六はカードパックを差し出した。
「ほれ、おまえさんも、自分の宝物を見つけてみんか？」
「見つける見つける！」
城之内も本田も杏子も、自分たちのデッキを作るために、カードを買い求めた。
商売繁盛に、双六はブーム到来を確信した。

翌日の学校では、昨日（きのう）とはうって変わってクラスメイトたちが興味津々（きょうみしんしん）で見つめていた。
遊戯たちが実際にプレイする『マジック&ウィザーズ』が思ったより面白そうなのだ。プレイしている城之内たちはもっと興奮し、すっかり熱くなっている。何度戦っても遊戯には勝てなくて余計熱いのだ。
遊戯が一休みし、城之内と本田が戦うことになった。生徒たちはその様子に見入っている。
「遊戯くん、このゲームは見ているだけでも楽しいね」
海馬が笑顔を浮かべて話しかけてきた。
「うん」
遊戯は海馬も仲間に入ってくれるのかと期待した。
「ところで、これは俺の勘（かん）なんだけど、きみ、『青眼の白龍（ブルーアイズ・ホワイト・ドラゴン）』を持ってきてるんじゃない？」
「まいったなー、よくわかったね。実は昨日じーちゃんに無理いって、一日だけ貸してもらったんだ。ゲームには使わない条件でね」

「よかったらもう一度見せてもらえないかな。昨日そのカードを手にしてからというもの、興奮して夜も眠れないほどでね。それに、おじーさんの一言が俺に気づかせてくれたんだ。カードを愛する気持ちをね」

そこまでいわれれば遊戯に断る理由もなく、素直にカードを差し出した。

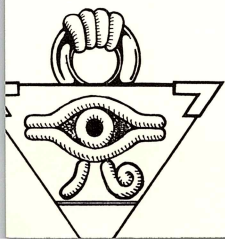
「うーん、やっぱりいつ見ても美しいカードだ」

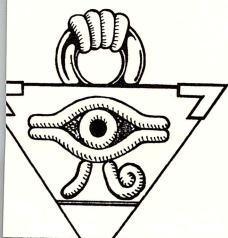
見つめる海馬の瞳に決意が漲った。なんの不自然な素振りもなく、海馬は左右の手を交叉させた。

一瞬の早業だったが、それは熟達した奇術師が使う技だった。『青眼の白龍』のカードを学生服の袖口に隠し、その袖の中から新たなカードを取り出した。

同じような『青眼の白龍』のカード。よくできた贋作で、一見しただけでは偽物とわからない。昨夜海馬がカタログの写真を元にコンピューターグラフィックを駆使して作ったものだった。

「ありがとう、遊戯くん」

海馬はなに食わぬ顔をして、遊戯に偽物のカードを渡した。ちょっと戸惑った顔をした遊戯だが、周囲を見回し、黙ってカードを受け取った。

（ばかめ！）
海馬は心の中でほくそ笑んだ。
放課後。帰ろうとした海馬を遊戯が呼び止めた。話があるといって誰もいない空き教室に連れ出す。
やましい思いのある海馬はおとなしく従って教室に入った。
「海馬くん。お願いだからあのカードを返してほしいんだ」
海馬は動揺したが、それは表情に出さなかった。
「なんのことだ？」
「さっきはみんながいたから、きみがカードをすり替えたなんてことをどうしてもいい出せなくて」
「俺がカードを盗んだとでもいうのか！　カードはちゃんと返したはずだ！」
「僕ね、手品も好きなんだ。きみがさっきやったのはカードチェンジのトリックでしょ。だからよく調べてみたよ。これ、本物じゃない」
遊戯は、海馬がすり替えたカードを出した。

「俺はなにも知らない！　それが本物じゃないってのなら、元々偽物だったのさ」
「海馬くん！　海馬くんも知ってるはずだよね！　あのカードがじーちゃんにとってどれほど大切なものかを！　カードを返せなかったら、僕はじーちゃんの心を踏みにじることになってしまうんだ。僕は大切なじーちゃんを裏切りたくないんだ！」
「俺の心こそ踏みにじられた気分だよ。俺はなにも知らない。じーちゃん、じーちゃんという前に、友達のいうことを信じたらどうだ？」
それだけいうと海馬は立ち去ろうとした。
「海馬くん！」
なおもすがる遊戯を、海馬はアタッシェケースで殴り飛ばした。
「カードに対する愛情だとか心だとか、そんなくだらないこと、俺の知ったことじゃない。じじいにいっておけ！　ゲームなんてのは勝つためならなんでもありってのが俺の信条だとな」
ズズン……。
周囲に緊張感が漲った。
海馬が呆然と遊戯を見つめた。意識ははっきりとしている。だが、なにかがおかしかっ

た。時間の流れが速まったような感覚だ。教室の中が夕闇と共に暗くなってきた。そしておかしなことがもうひとつ。目の前にいる遊戯の様子がいつの間にやら変わっている。顔つきと態度がさっきまでとはまるで違うのだ。

「ゲームをしようぜ、海馬。決闘だ」

遊戯王が出現していた。

「海馬。俺が勝ったら、公式ルールに従いおまえのカードを一枚もらう。じーさんのカードを返してもらうぜ」

勝ったほうが負けたプレイヤーのカードを一枚入手できるのが、公式のルールだった。

「俺は知らないといったはずだ。それに俺はおまえのカードになど興味はない」

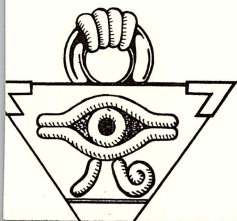
「そうかな？　負けたら俺は素直に引き下がってやるよ」

「……なら引き下がってもらおう」

海馬は椅子に座ってアタッシェケースを開いた。

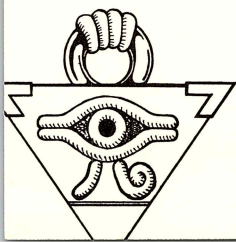
「いっておくが、俺は『マジック&ウィザーズ』のエキスパート。いうならばゲームマスターだ。おまえの貧弱なカードでどう戦うつもりだ？」

遊戯王も椅子に座って相対した。

「俺もカードを揃えてきたさ」
昨日新たに入手した数枚のカードが、デッキの中に入っていた。
「いっておくが、これから行う『マジック＆ウィザーズ』は、今までのものとはかなり違うぜ。やってみればわかるがな」
「どんなゲームだろうと、俺のカードに勝てるわけがない」
ふたりはルールを確認した。スタンダードと呼ばれる基本ルールを採用する。
プレイヤーは四十枚のカードを用意し、それを自分の山札とする。そしてプレイヤー自身のライフポイントが２０００ポイント与えられる。
まず最初に山札から五枚のカードを引き、お互い攻撃モンスターを場に出す。攻撃力の大きい側のモンスターが勝利し、その差は負けたプレイヤーのライフポイントから引かれる。後は交互にカードを一枚ずつ引きながらバトルを続けていく。
モンスターを守備表示にした場合、その守備力を相手の攻撃力が上回れば撃破されるが、その場合は負けた側のライフポイントは減少しない。
ライフポイントが０になった側が負けである。
遊戯王と海馬はデッキを調え、自分の山札として机の上に置いた。お互い五枚のカード

を引き、ゲームが始まる。
「俺のカードは『ガーゴイル』」
海馬が攻撃力１０００のモンスターカードを場に出した。
遊戯王の首に下げられた千年パズルが怪しい光を放つ。
「な、なんだ!?」
カードから黒煙が立ち上り、絵柄の中から『ガーゴイル』が実体化して出現した。カードの上に、凶悪なモンスターが現れる。
「カードの絵柄が実体化しただと!?」
「だからいっただろう。今までのものとはかなり違うって。俺のカードは『暗黒の竜王』。攻撃力１５００！」
遊戯王が出したカードから邪悪なる竜が出現した。
ガーゴイルと黒竜が咆吼を上げて互いに相手に突進する。黒竜は口から火炎を吐いてガーゴイルを焼き尽くした。
ガーゴイルの姿はカードの中に消え、負けたカードだけが場にとり残された。
「カードのイマジネーションが実体化し、ゲームの敗者には運命の罰ゲームが待っている。

ゴゴ
ム…
な……なんだ!!
カードの絵柄が実体化したぞ!!
ゴゴゴゴ
フフ…だから言っただろ今までのゲームとは違うって!
ゴゴゴ
暗黒の竜王
攻撃力 1500
守備力 800
ゴゴゴ

それが『マジック&ウィザーズ』闇のゲームのルールだ！」
　呆然とバトルを見ていた海馬の顔が喜びに歪んだ。
「面白い！　これこそ俺が求めていた究極のゲームだ！」
　海馬は『マジック&ウィザーズ』にさらなる刺激を求めていた。その方法をどうしたらいいかいろいろ考えていたのだが、それが今、満足されようとしているのだ。
「今のバトルでおまえのライフポイントは500減って1500だ。負けた者は罰ゲームとして死を体感することになるぜ」
「それこそ決闘に相応しい！」
　敗れた海馬のターンが始まった。山札から一枚、カードを引く。
「俺のカードは『ミノタウルス』！　攻撃力1700・守備力1000。獣戦士系カードの中でも最強を誇るレアカードだ！」
　海馬の主軸ともいえるカードが場に置かれた。いつもならプレイヤーがカードの能力を比較して勝負を決める。だが、今行われている闇のゲームはまったく違う。ミノタウルスが実体化して出現した。
「いけえ！　『ミノタウルス』！」

海馬の命に従うように、『ミノタウルス』が斧を振り上げ黒竜に迫った。
攻撃力の比較では１５００対１７００でミノタウルスが強い。
構わず黒竜が炎の息を吐き出した。
モンスターにはそれぞれに特性があって、火に弱い相手だったら数値以上のダメージを与えることができる。
だが、ミノタウルスは逆に火に対する耐性を備えていた。炎の息を斧で蹴散らし、その勢いのまま黒竜の首を刎ねた。『暗黒の竜王』が絶叫して消滅する。
遊戯王のライフポイントが２００削られ１８００になった。
「さあ、次のカードを引けよ、遊戯。だが『ミノタウルス』を倒すカードがおまえにあるかな？」
遊戯王がカードを引いた。手の中に勝てるカードはない。『ホーリーエルフ』のカードを場に出し、横向きに置いた。これが守備表示である。『ホーリーエルフ』は攻撃力は８００だが守備力は２０００ある。女神が現れて祈るような姿をとった。
「守備力２０００の『ホーリーエルフ』か。こいつは『ミノタウルス』でもうかつに攻撃はできないな」

自分の攻撃力を上回る相手に攻撃した場合、その差は自分のライフポイントから削られてしまう。海馬は攻撃を行わず、場に一枚のカードを伏せて出した。

(魔法カードか、罠カード……)

遊戯王は考え込んだ。場に伏せて出すカードはモンスターカードと違って直接の攻撃力を持たない。だが危険な罠であったり、魔法効果を発揮したりする。モンスターの強化に使用するのが一般的な戦術だ。

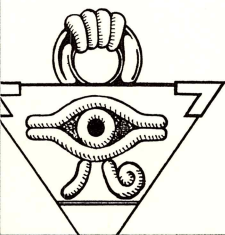
遊戯王がカードを引いたが、攻撃力300の『ワイト』だった。不死系のモンスターで相手によればそれなりの使い道があるが、『ミノタウルス』には全く適さない。遊戯王はこれも守備表示にして場に置いた。

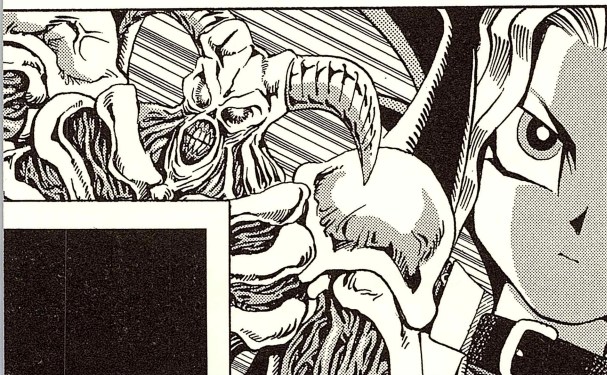
「俺のターンだ!」

海馬がカードを引き、場に裏返していたカードを表にした。

「魔法カード! 『巨大化』!」

モンスター一体の攻撃力と守備力を二〇パーセントアップさせるカードだった。『ミノタウルス』が咆吼を上げ、両腕を天に突き上げた。その身体が一回り大きくなる。これによって『ミノタウルス』の攻撃力は2040にアップした。『ホーリーエルフ』の守備力

を上回る。
複数のカードを組み合わせての攻撃はコンボと呼ばれている。コンボを成立させるには確かな戦略と戦術、そして運が必要なのだが、ゲームマスターを自称する海馬はさすがだった。
『ミノタウルス』が『ホーリーエルフ』を撃破する。
守備表示のため、遊戯王のライフポイントが減ることはないが、遊戯王に対抗策はない。強力なカードを求めて山札を引くが、２０４０の攻撃力を上回るカードを引くことができない。守備表示のモンスターが次々と倒され、放ったコンボも海馬の罠(トラップ)カードの逆襲に遭(あ)った。
遊戯王の倒されたモンスターが捨て札となって山を成(な)し、ライフポイントは５００まで減らされていった。
「諦めろ、遊戯。おまえに勝ち目はない！」
嵩(かさ)にかかって海馬がいった。
「俺は諦めない！」
遊戯王がカードを引いた。

「よし！」
場に出されたカードから、巨大な影が姿を現す。『デーモンの召喚』攻撃力2500・守備力1200。
これには海馬も度肝を抜かれた。
「悪魔系モンスターカードの中でも、ベスト5に名を連ねるレアカード！　そんなカードを持っていたのか！」
デーモンが魔降雷という電撃を放った。
『ミノタウルス』が黒焦げになって消え失せる。
そして遊戯王の逆襲が始まった。
今度は海馬が防戦に回る。モンスターカードを次々に失い、ライフポイントは800まで減らされた。遊戯王は500で、ポイントの上ではまだ海馬が勝っているが、このままでは負けは確実だ。
焦りながらも海馬は冷徹な判断を下していた。山札の中には『デーモンの召喚』より強いカードが入っているが、引き当てる確率は低い。だが確実に勝てるカードを出す方法が残されている。

魔降雷(まこうらい)!!
ミノタウルス
攻撃力 2040
守備力 1200
デーモン
攻撃力 2500
守備力 1200
く…!!
オレの「ミノタウルス」が!!

海馬は山札に手を伸ばした。その掌(てのひら)の中に、一枚のカードを隠し持って。そして海馬は山札からカードを引くふりをして、掌の中のカードを場に出した。

『青眼の白龍(ブルーアイズ・ホワイト・ドラゴン)』を。

「海馬！」

遊戯王が問いつめるように睨(にら)んだ。

「フハハハハ！　史上最高のレアカードだ！」

白銀の龍(りゅう)が姿を現し、鋭く高く咆吼を放った。

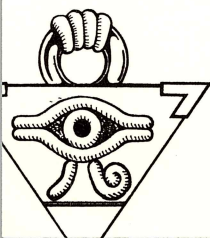
「それは俺のじーさんのカードだ！」

「違うね！　こいつは俺のカードだ！　偶然にも手に入れたのさ！」

「偶然だと？　そうじゃないはずだぞ、海馬！」

「強い者の元へ、強いカードが集まる。それが『マジック&ウィザーズ』の摂理(せつり)だ！」

海馬がその必要もないのに普通の高校生として過ごしているのは、全てカードのためだった。市販されているカードは買えば手に入れられる。だが他のプレイヤーが所有するレアカードを手に入れるには、まずその持ち主を見つけなくてはならない。見つけさえすれば、いかようにも手に入れる方法がある。そしてこうしてまた、最強のレアカードを手に

入れたのだ。
　興奮の海馬とは対照的に、遊戯王が冷ややかにいった。
「もう一度いう、海馬。そのカードを引っ込めろ。それは俺のじーさんのカードだ」
　海馬は遊戯王の言葉を無視した。
「俺の『青眼の白龍』の攻撃力は3000。おまえの『デーモンの召喚』は2500。その差は500ポイント。おまえの残りライフポイントとピッタリだ。つまりこの攻撃で、俺の勝ちが決定する」
　遊戯王のデーモンは攻撃表示だ。『青眼の白龍』の攻撃が決まれば確かに負けてしまうだろう。
「いけえ、『青眼の白龍』！　奴の息の根を止めろ！」
　だが、『青眼の白龍』は命令を聞かなかった。じっと動きを止め、空中に待機している。
「どうしたんだ!?　なぜ、攻撃しない!?」
「海馬。おまえはこのゲームを本当に理解しているとはいえないようだな。なぜ、攻撃しないのか？　それはその『青眼の白龍』のカードにおまえの心が宿っていないからさ」
「な……、なんだと？」

「俺には見える。『青眼の白龍』と重なり合うじーさんの心がね」
海馬には見えなかった。
遊戯王には見えた。『青眼の白龍』を優しく愛おしく両手で包み込む双六の姿が。
『青眼の白龍』は煙のように溶けていき、カードの中に姿を消した。
「消えていく!?　そんな!?」
「『青眼の白龍』は、己の戦わざるをえない宿命とじーさんの心への忠誠心が意識の中でぶつかり合い、自らを消滅させることでその使命を遂行したのかもな……」
「そんな、そんなバカな？　カードが意識を持つなんてありえない!?」
だが『青眼の白龍』のカードは沈黙したままであり、それは捨て札となったことを意味していた。
「俺の番だ。ここに伏せていた魔法カードを使用する」
遊戯王が場に伏せていた魔法カードを開いた。
『死者蘇生』の魔法カードは、敵・味方を問わずモンスターの魂を蘇生させ、味方にすることができる。
「なんだと!?　そんな切り札を持っているなんて！　初心者のおまえが……」

「当然、その対象になるモンスターは『青眼の白龍』!」
『青眼の白龍』が遊戯王の前に出現し、海馬に向かって牙(きば)をむいた。
「うあっ!?」
『青眼の白龍』が攻撃した。滅びの爆裂疾風弾(バースト・ストリーム)が海馬の陣営を焼き尽くす。海馬のライフポイントが0を切った。
茫然自失(ぼうぜんじしつ)の海馬に、遊戯王が追い討(おう)ちをかける。
「そして、罰ゲーム!」
千年パズルが眩(まぶ)しい光を放った。
「うわあああ!?」
海馬は一枚のカードにされていた。カードの中に封じ込められ、他のモンスターカードの山の中に投げ出される。
海馬がハッと意識を取り戻すと、周囲は見知らぬ異空間となっていた。
「なんだ、ここは?　これはカードの中なのか!?」
咆吼が聞こえてきた。
呪(のろ)いの声が聞こえてきた。

荒々しい雄叫（おたけ）びが聞こえてきた。
海馬の手札であったモンスターたちが、一斉に襲いかかってこようとしていた。
「ギャアアア！」
異空間の中を、海馬は悲鳴を上げて逃（に）げ惑（まど）った。
意識を失って突っ伏している海馬を、遊戯王は冷ややかに見下ろした。
「それが死の体感さ。だが、安心しな。それは一夜限りの悪夢、幻影さ。これはもうひとりの俺からの願いだ。おまえがカードの一部になることで、このゲームの心を取り戻してほしいのさ」
遊戯王は『青眼の白龍』のカードを取り上げた。
「こいつはじーさんに返してもらうぜ。それがこのカードの望みだからな」
遊戯王が悪夢の中に海馬を残し、教室を後にした。

その朝も、悪夢によって目覚めさせられた。カードの中に閉じ込められ、モンスターに追われる悪夢に。

海馬はあれから学校には行っていない。事業のほうも重役連中に任せている。海馬瀬人の真の姿は、世界的なアミューズメント企業・海馬コーポレーションの若き総帥だ。

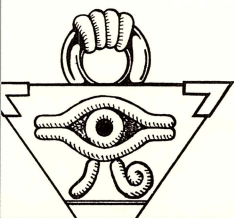
その財力と技術力にものをいわせて、海馬はある装置の開発を命じていた。それがようやく完成する。ようやく悪夢から解放される。ようやく復讐がなされるのだ。かねてより建設中だったビルの中に装置の設置は終わっていた。

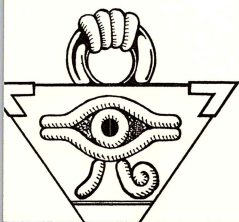
遊戯は海馬の心変わりを願ったが、それは果たせなかった。海馬の心にあるのは復讐心だけだ。遊戯と、『青眼の白龍』を手放さなかった双六への。

「兄サマ」

寝室の戸口に弟のモクバが姿を見せた。海馬の唯一の肉親。ふたりだけの兄弟だった。

「いよいよだね」
「ああ、そうだ」
着替えながら海馬がいった。
「おまえにはやってもらいたいことがある」
「ちゃんとわかってるって。任せといてよ」
手筈は全て整っていた。後は実行あるのみだ。

遊戯はぼんやりと教室の窓から外を眺めていた。
最近、自分が妙なのだ。幾つかの事件に巻き込まれ、気づいたら事件が解決している。その間の記憶は残っていない。
なぜか自分の中に、記憶の欠落があるのだ。
城之内と本田とは、すっかり仲良くなっていた。杏子ともいいカンジになっている。一緒に過ごす時間が前よりずっと多くなっていた。幼馴染みよりはもっと進んだつき合いだ。
一見なんの問題もない遊戯の毎日だが、心の曇りは晴れなかった。記憶を失っている間、自分がなにをしているのか不安だった。

「よう、遊戯。知ってるか、新しいビルの話」
城之内が話しかけてきた。
「ビルひとつが丸ごとアミューズメントパークなんだって」
杏子がチラシを見せた。隣町に明日オープンするビルの案内だった。
「明日みんなで行ってみようぜ」
本田も交(まじ)えて盛り上がる。最近この四人は一緒に遊ぶことが多い。
放課後、みんな揃(そろ)って校門を出ると、遊戯たちの前に黒塗りの大型車が止まった。
助手席から子供が顔を出す。
「武藤(むとう)遊戯?」
「あ、うん。そうだけど」
「兄サマに頼まれて迎えに来たんだ。乗って」
「兄サマって?」
「俺の名は海馬モクバ」
「え? じゃあ海馬くんの弟?」
「海馬ランドの落成式におまえを招待したいんだって」

モクバの話に遊戯たちは驚いた。
海馬が海馬コーポレーションの総帥であり、明日オープンする一大アミューズメントパークのオーナーであることに。
遊戯と一緒に城之内たちも一緒に車に乗り込んだ。オープン前にただで遊ばせてくれるというのだから行かない手はない。
やがて車内から一際(ひときわ)大きく聳(そび)え立(た)つ近未来的なビルが見えてきた。それが海馬ランドだった。
正面入口に列をなした子供たちが、次々に中に入っていく。
「兄サマは子供たちのために海馬ランドを作ったんだ。世界中に海馬ランドを建てる計画なんだぜ。今日の招待客は子供ばかりさ。大人はたったひとりだけ、招待してある」
車から降りた遊戯たちを、海馬が出迎えた。
「ようこそ、遊戯くん。きみたちも」
「海馬くん。学校にも来ないからずっと心配していたんだよ」
「心配?」
海馬が一瞬不快な顔を見せたが、すぐに苦笑した。

「仕事が忙しくてね。だが、ようやくオープンにこぎつけたよ」
子供たちは大はしゃぎでビルの中に飲み込まれていった。それを海馬が満足そうに見つめる。
遊戯の記憶にある海馬の最後の姿は、『青眼の白龍（ブルーアイズ・ホワイト・ドラゴン）』のカードをすり替えたうえ、遊戯を殴（なぐ）りつけた海馬だった。
だが、その後気がついたとき、『青眼の白龍』のカードは遊戯の手の中にあった。それから海馬には会っていない。遊戯はあれが夢だったのか、海馬がカードを返してくれたのか疑問のままでいた。
だが今、海馬の姿を見ているうちに、遊戯は疑問を打ち消した。あれは自分の勘違（かんちが）いだったのだろうと。
「さあ、存分に遊んでいってくれ。ショーが始まるまでね」
遊戯たちはモクバの案内でビルの中を巡（めぐ）った。様々なアトラクションやゲームマシンが満載のビルだった。遊戯たちが次々に遊び回る。
そして最後にモクバが案内したのは巨大なホールだった。
「なんだあ、ここ？」

なにもないだだっ広いホールに出て、城之内は驚いた。体育館のように、二階に観客席がぐるりと用意されている。

背後の扉が音を立てて閉じた。

案内してきたモクバはいつの間(ま)にかいない。

「おい、なんだこりゃ！」

本田が閉じられたドアに飛びついたが、開くことはなかった。

遊戯は前方が気になった。

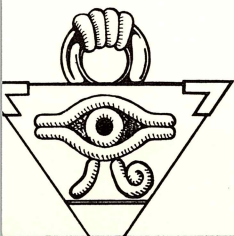
ホールの中央に台座のように一際高くなった部分がある。そこにちょっとした部屋ほどもあるガラスケースがあり、中に人影が見えた。

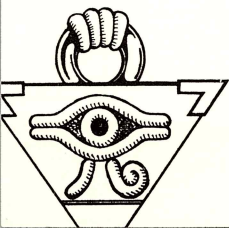
「じーちゃん!?」

ガラスケースの中に閉じ込められているのは確かに双六だった。遊戯に気づき、ガラスに張り付いてなにか叫んでいるが声は聞こえてこない。

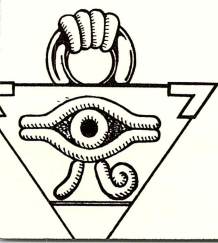
「どうしておじいさんが!?」

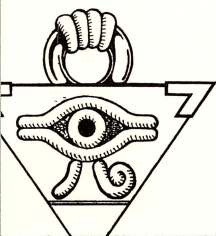
杏子も驚いた。

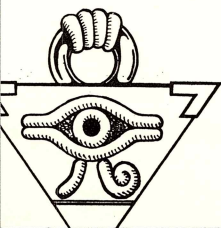
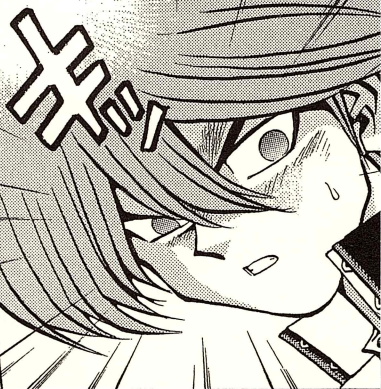
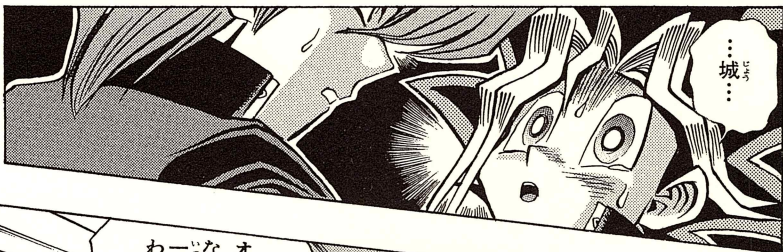
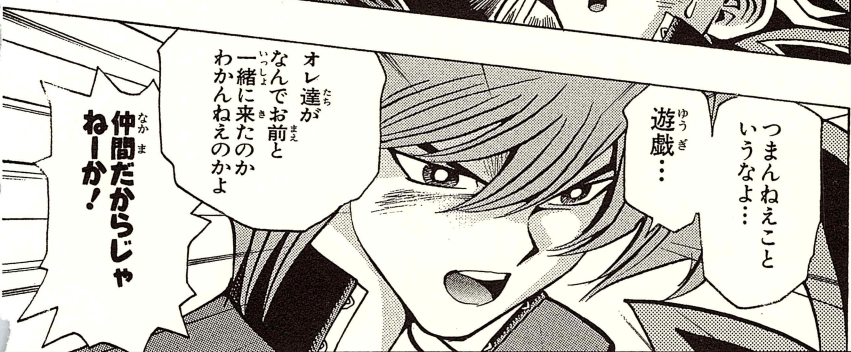
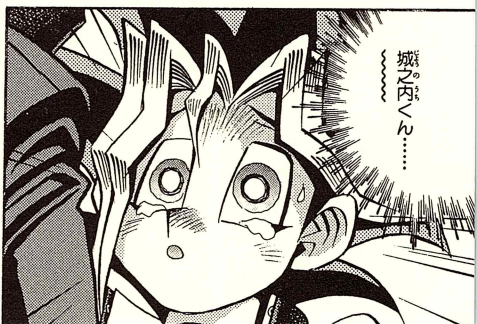
「閉じ込められてんじゃねーのか、あれ!?」

城之内が叫ぶ。
フロアの反対側の客席に、海馬が姿を現した。
「海馬ランドのオープンを記念して、これより『マジック&ウィザーズ』の勝負を行う！わたしに挑戦するのはゲームマスターを自負する、『マジック&ウィザーズ』では負け知らずの老人だ！」
「じーちゃんと海馬くんが戦う!?」
無人だった客席に子供たちが飛び込んできた。これから面白い勝負が行われると知らされていて、次々に席を埋めていく。
「負けた者は罰ゲームだったな、遊戯。じじいには少し酷な罰ゲームを用意している」
「罰ゲーム？」
首から下げた千年パズルが鈍く光った。
ズキン！
遊戯の頭に痛みが走り、一瞬なにかの映像が見えた。海馬に対して罰ゲームを宣言する遊戯王、もうひとりの自分の姿が。
遊戯にはわけがわからなかった。今の光景も、海馬が双六と戦うわけも。だが、嫌な予

感がした。海馬は悪意を抱いている。双六を戦わせるわけにはいかない。
「海馬くん！　僕がきみと戦う！　じーちゃんをそこから出してくれ！」
「慌てるな、遊戯。おまえはじじいを倒してからじっくりと料理してやる」
双六は最初、オープン記念のエキジビションマッチの相手として招待されていた。だがガラスケースの中に閉じ込められた時、自分が遊戯を追いつめるために使われようとしていることに気がついた。
「遊戯！　こいつの誘いに乗るな！」
その声は届かなかった。
「やめてくれ、海馬くん！　僕が勝負を受ける！」
「フフフ、じじいを助けたいか、遊戯？　ならばチャンスをやろう。試合開始までまだ時間がある。メインイベントの前に、前座試合をやってもらおうか」
子供たちは次々に入ってきているが、席が全部埋まるにはまだ時間がかかりそうだった。
「ルールは簡単だ。客席が埋まる前に、あのガラスケースまで辿り着け」
遊戯の前にフロアから障壁がせり上がった。障壁は次々と出現し、フロアに迷路を形造る。障壁に阻まれて、双六の姿も海馬の姿も見えなくなった。ただ、海馬の声だけが聞こ

えてくる。
「これはただの迷路ではない。途中でモクバがおまえの相手をすることになる。あいつもなかなかのゲーマーだ。果たして突破できるかな？」
そして迷路の上部に覆いが広がっていった。ホールの風景を全て隠し、目の前にはただ迷路の入口が見えるだけだった。
中に飛び込もうとした遊戯に、城之内が声をかけた。
「いったい、どうなってんだ、遊戯？」
「海馬くんとなにかあったの？」
杏子が尋ねた。
「僕にも、よくわからないんだ」
だが、欠落している記憶のことがある。さっき閃いた光景が関係するのだろうか？
「だけど、行かなきゃ。じーちゃんが待ってる！」
遊戯は迷路の中に飛び込んだ。
「あ、おい、遊戯」
城之内の声にも止まらなかった。

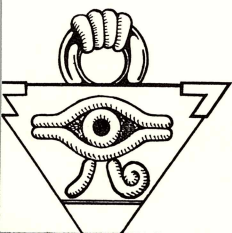
「あたしたち、どうしよう？」
杏子が遊戯を心配していった。
「どうするったって、俺たち、なんか手伝えるのか、迷路相手に？」
城之内が途方に暮れた。
「頭脳ゲームは苦手だしなあ、くそ、この！」
本田が閉ざされたドアに飛びついた。力任せで解決できるのなら、遊戯の力になれるのだがと。

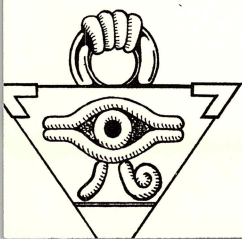
遊戯は迷路の最初の分岐点に出くわした。
外から入って外へ抜ける二次元の迷路ならば時間はかかるが確実な方法がある。常にどちらか一方の壁伝いに先へ進むのだ。だが、時間は限られているし、ゴールはフロアの中央に独立してあるのかもしれない。
最初はまず勘で動くしかない。遊戯はポケットからペンを取り出して、壁に印を付けた。迷って戻ってしまった時のための目印だった。
特徴のない壁が続く迷路だった。

壁に印を付けつつ先へ進みながら遊戯は考えた。海馬は自分を恨(うら)んでいる。それだけは確かだ。だが理由がわからない。欠落している記憶の部分が鍵(かぎ)を握っているはずなのだが、どうしても思い出せない。
そうこうしているうちに行き止まりに出くわした。
そこに棚があり、銃のようなものが置かれていた。手にとって確かめてみる。ＳＦ映画に出てくるような銃だった。試しに引き金を引いてみる。
銃口から電撃が迸(ほとばし)り、スパークを散らして壁を黒く焦(こ)がした。
遊戯が呆然(ぼうぜん)としているとモクバの声がどこからか聞こえてきた。
「さあ、バトルだぜ、遊戯」
声は遊戯の来た方向からした。ハッと振り向いた遊戯が目にしたものは、ゆっくりと近づいてくる小型のメカ。
丸い頭部に筒状の胴体、その下には車輪があってそれで移動するロボットだった。
「海馬コーポレーションのアトラクションロボットだ！　だが銃はアトラクション用のやつじゃないぜ。こいつがおまえをやっつける！」
ロボットからモクバの声がしていた。胴体にはずんぐりとした一本の腕がついており、

電撃銃を構えていた。
遊戯は咄嗟に銃を撃った。身体を使うことはそれほど得意ではないが、アミューズメントの射撃ゲームでは高得点を叩き出す腕前だ。
ロボットは電撃を浴び、黒煙を噴いて停止した。ノイズ混じりにモクバの声が響く。
「ケケケ！　勝負は俺かおまえが倒れるまでだ。だが、注意しなよ遊戯。俺の手下はまだまだたくさんいるんだぜ」
遊戯は駆け出した。
このままでは袋の鼠だ。もっと通路が交錯している場所へ出なければやられる。おそらくモクバはギリギリまで姿を現さないだろう。遊戯をロボットで追いつめるつもりだ。
十字路に飛び出した遊戯を左右から電撃が襲った。構わず敵の見えない前の通路へ飛び込む。素早く壁にペンで印を付け、前と後ろに注意しながら先へ進んだ。
壁に別の武器が用意されていた。銃型ではなく棍棒のような電撃武器で、遊戯には扱いにくい物だった。通路を記憶する目印がわりに遊戯はそれを残すことにした。
遊戯は逃げ回り、時には反撃し、数台のロボットを破壊した。だが、まだどれほど残っているかはわからない。

時間は刻々と過ぎていく。
だが遊戯は逃げ回りながらある程度迷路の構造を把握(はあく)していた。中心部が独立した構造で、その周囲を通路が囲んでいる。遊戯はまだ入ったことのない通路に飛び込んだ。それが中心部に向かうはずだった。
角を曲がれば広々とした通路だった。
その先に、モクバが待ちかまえていた。モクバも電撃銃を構えていたが、周りを護衛のように囲む四機のロボットのほうが遊戯にとっては脅威だった。
「よく、ここまできたな、遊戯。だが、これで終わりだ」
ロボットたちが一斉射撃の構えをとった。遊戯に逃げ場はない。だが遊戯の背後から新たに飛び込んできた者たちがいた。
城之内も本田も杏子も電撃銃を手にしていた。遠慮会釈(えしゃく)なくぶっ放す。ロボットたちは蹴散(けち)らされ、モクバは奥へ逃げ出した。
「城之内くん！　本田くん！　杏子！」
「ロボットとのバトルだっていうモクバの声が聞こえてきてよ」
城之内がいった。

「後を追ってきたってわけだ」
本田は手にした大型の電撃銃を振る。
「遊戯が目印を付けてたから助かったわ」
杏子が平然といった。
「だけど、ダメだよ！　危ないよ！　あの電撃を浴びたら、どうなっちゃうかわからないんだよ！」
「だいじょぶだって。こういう身体を使うやつなら、俺たちだって頼りになるんだぜ」
「ダメだよ。だって、これはみんな僕のせいなんだから。僕が海馬くんの恨みを買って……じーちゃんまで巻き込まれて……だからもう、これ以上誰かを巻き込むわけにはいかない」
遊戯は泣き出してしまいそうな気持ちで一杯になった。双六のことも心配だが、みんなを危険なゲームに巻き込んでしまった。それもこれも自分のせいなのだが、その理由が自分ではわからない。
「みんなは戻って……」
「うざってーこというんじゃねーよ、遊戯！」

ギュッ
遊戯…てめえ…
もう一度いって見ろ!!
グッ
…!
城之内!やめろ!
どうしたのよ城之内…
…城…
つまんねえこというなよ…
遊戯…
オレ達がなんでお前と一緒に来たのかわかんねえのかよ
仲間だからじゃねーか!
城之内くん……

城之内が遊戯の胸倉を摑んだ。
「俺たちはダチじゃねーのかよ！」
「ダチ……」
「そうさ、ダチ公さ」
本田が城之内の手を摑み、遊戯の胸倉から離させた。
そのふたりの手の上に杏子が手を重ねる。
「そうよ、友達。仲間じゃない」
三人が手を重ねて遊戯を見た。
「そうだぜ、遊戯。仲間がダチのピンチを助けなくてどうすんだ」
城之内の言葉に遊戯は静かに頷いた。
三人の手の上に自分の手を重ねる。
「ありがとう、みんな……。だけど僕はずっと怖かったんだ」
湧き上がる喜びと不安に我慢できず、遊戯が打ち明けた。
「俺たちが来たからにはもう大丈夫だぜ」
怖いというのはこのバトルのことだと思った城之内がそういった。

「僕はずっと、みんなにいえないことがあったんだ。僕の中に、僕の知らないもうひとりの僕がいるような気がするんだ」
「もうひとりの遊戯？」
みんなが驚いていった。
「この千年パズルを完成させた時から、たまに意識がどこかにいっちゃうことがあるんだ。その時、僕の知らないもうひとりの僕に姿を変えてしまってるんじゃないかって」
城之内たちはショックを受けた。遊戯にそんな悩みがあるとは知らなかった。
「僕は怖いんだ。こうしてみんなと友達になれたのに、こんな僕を知られたら、みんな離れていってしまうんじゃないかって、それが怖かったんだ！」
城之内は遊戯の心が痛いほどわかった。友を失ってひとりぼっちになる……それがどんなに辛いことか。
「遊戯……。俺は誓うぜ。遊戯の中にもうひとりの遊戯がいたって、俺たちはずっと友達だってな」
「城之内くん……」
「俺もだ、遊戯」

本田がいった。
「あたしもよ」
杏子は遊戯を信じていた。
「みんな……、ありがとう……」
遊戯の心に新たな勇気が湧いてきた。なにも怖(おそ)れることはない。そして怖れていては勝てない。
「さあて！」
城之内が先に立った。
「みんなでモクバを痺(しび)れさせてやろうぜ」
出口のそばが小ホールになっていた。モクバは生き残りのロボットをそこに集結させていた。
モクバは、なぜ自分が追い込まれているのか理解できなかった。遊戯の連れがゲームに参加したところで、自分の優勢は変わらないはずだった。電撃を怖れて参加すらしないかもしれないと思っていたし、参加したところでビビってしまってロボットの相手にはなら

ないはずだった。
ロボットはやられることを怖れない。遊戯たちに勝ち目はないはずだった。
だが圧倒的な数のロボットを前にしても、誰も怯（ひる）んだりはしなかった。ロボットは次々と倒されていき、遊戯側は無傷のままだ。
こんなはずじゃなかった。モクバは勝つつもりでバトルを用意した。勝って兄サマに誉（ほ）めてもらいたかった。兄サマを倒した遊戯を、自分の手で倒してやりたかった。そうすれば兄サマも……。
「くそ！」
最後のロボットが破壊され、モクバの射撃はかわされた。
突進してきた本田が、モクバの銃を叩き落とした。
「ゲームオーバーだぜ、坊や」
本田は銃口をモクバの頭に押し当てた。ショックのあまりモクバは言葉が出ない。
遊戯が本田の手を押さえた。
「撃つ必要ないよ、本田くん。僕たちの勝ちだ」
モクバはフロアに力なく膝（ひざ）をついた。

「なぜだ！　俺が負けるはずはなかった！　俺にはあれだけのロボットがいたんだ！　それなのに、なぜだ」
「僕がゲームに勝てたのは、手を差しのべてくれる仲間がいたからさ」
遊戯の声にモクバがハッとなった。
「そうだぜ。おまえにはたくさんの手下がいたようだが、仲間はひとりもいなかった。勝負をわけたのはその差だ」
「俺にだって！　俺にだって……」
城之内に反論しようとしたモクバだが、言葉に詰まった。奴らは友情という情の絆で勝ったようだが、モクバにだって絆はある。肉親の情があるはずだったが、兄は今それを否定していた。
遊戯たちはモクバの背後にある階段に向かった。そこが出口のはずだった。
その背を見つめながらモクバが呟いた。
「遊戯……。おまえなら兄サマを……。兄サマの心を……」
後は言葉にならなかった。

遊戯たちが階上に上がると、そこはガラスケースのある壇上だった。
近くでよく見れば、ガラスボックスとでもいうべき部屋で、周囲には機械装置類が配置され、中央には金属製のテーブルがあって向かい合うように椅子が設置されている。
そして今、海馬と双六が対峙していた。
「とうに、試合開始の時間だぞ、遊戯！」
海馬の声がスピーカーから場内に轟いた。
観客席は一杯に埋まっていた。
「じーちゃん！」
遊戯はガラスボックスを叩いたが、扉の開く気配はない。
「心配するな、遊戯」
スピーカーから双六の声も聞こえてきた。マイクシステムがオンになり双方の声を伝えていた。
「わしは勝つよ、遊戯。おまえが戦うことはない」
双六がポケットからデッキを取り出した。
「じじい。俺に遠慮はするな。最高のデッキで挑んでこい」

「ああ、そのつもりじゃよ」

双六の手の内には『青眼の白龍（ブルーアイズ・ホワイト・ドラゴン）』があった。それを知らぬ海馬ではなかろうが、勝算はあった。

ふたりがデッキをテーブルの上に置いた。

もう誰も勝負を止められはしなかった。

「ゲームスタートの前に、ひとつ説明をしておく。我々のいるこの四角いボックスは『マジック&ウィザーズ』のために海馬コーポレーションの技術力を総動員して作り上げたものでね、老体のあんたには少々きついかもしれないよ」

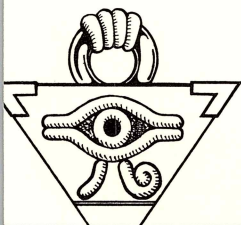
「どういう意味じゃ？」

「たとえば俺がこのカードを場に出したとする……」

海馬は一枚のモンスターカードをテーブルの上に置いた。

『サイクロプス』という一つ目の巨人だ。その姿が突如（とつじょ）テーブルの上に出現した。まるで闇（やみ）のゲームの時と同じように。

『サイクロプス』が雄叫（おたけ）びを上げ、双六の眼前に迫（せま）った。

「ボックスの中に3D映像として、カードのモンスターが出現する。これがカードバト

ル・バーチャル・シミュレーターだ」
場内の子供たちから興奮した歓声が湧き上がった。
遊戯も驚きを隠せない。
「まるで、本物のモンスターが迫ってくるような臨場感じゃ……」
双六は高まる動悸を静めるかのように胸を押さえた。
闇のゲームに海馬は敗れたが、あのときの興奮は素晴らしいものと感じていた。それを再現させるため、ハイテク技術を駆使してこの装置を完成させたのだ。
そして、もうひとつの目的、復讐のために。
「さあ、究極のゲーム、スタートだ!」
双方ゲームマスターを名乗るだけあって、ハイレベルな攻防が始まった。一進一退の中で、次々とモンスターが出現し戦いを繰り広げていく。
遊戯はただ見守るしかなかった。
「兄サマはあの日から変わったんだ……」
いつの間にか、モクバが隣に立っていた。
「兄サマは、自らの負けを許さない。勝つために、あらゆる手を使い、敗れた相手には必

ず復讐する……。そんな人になっちゃったんだ……」

瀬人とモクバは孤児だった。

両親を幼い頃に亡くし、周りの親戚は遺産を食い荒らした挙げ句にふたりを施設に預けた。

ともすると泣き出しそうになるモクバを、瀬人はいつも励ました。

「モクバ、泣くな。いつか俺がいい暮らしをさせてやるから。だからいいな。他のどんな奴にも気を許すな。弱みを見せたら終わりだ」

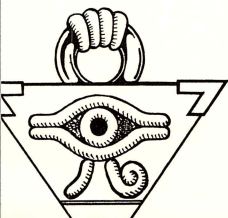
それが瀬人の口癖だった。

施設の暮らしは、それでもそれなりに楽しかった。

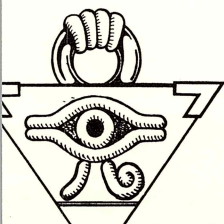
瀬人はチェスを覚え、来る日も来る日もチェスに熱中した。モクバにも手ほどきをし、ふたりは施設の他の子ともうまくやっていた。

海馬剛三郎が現れるまでは。

瀬人が十歳、モクバが五歳の時だった。

海馬コーポレーションの社長であり、チェスの世界大会の覇者である剛三郎が施設に養

子を捜しに現れた。
瀬人は剛三郎にチェスの勝負を挑んだ。勝ったら自分とモクバを養子にすることを賭けて。
一笑に付した剛三郎だったが、勝負は瀬人が勝った。瀬人はイカサマを仕組んだのだ。剛三郎はそれを知ってか知らずか、瀬人の素質を見込み、いわれた通り養子にした。
ふたりの姓は海馬に変わり、金には困らぬ生活が用意されたが、瀬人には拷問のような暮らしも用意されていた。
剛三郎は子供が欲しかったわけではない。有能な部下を自分の手で育て上げようとして養子を欲したのだ。
語学・社会学・経営学・ゲーム戦術、そして自らの帝王学を来る日も来る日も瀬人に叩き込んだ。
その成果は六年後に現れる。
既に瀬人が経営に参加していた頃だ。
重役会議の席で瀬人は剛三郎の社長解任を要求した。そして重役の全てが瀬人についたのだ。

自らの敗北を知った剛三郎は、最後の教えを行った。
「瀬人。どうやらわたしはおまえとのゲームに負けたようだな。ゲームに負けた者の末路をその目に刻み込んでおくがいい！」
そして剛三郎は窓を破って外へ身を投じた。地上四十階の会議室から。
ショックの重役たちの中で、瀬人は平然と呟いたという。
「敗北とは死を意味する。あなたの教えは俺が受け継ぎますよ」
勝負に徹する非情なる海馬瀬人が完成したのだ……。

「あの時……」
モクバの話は呟きとなっていた。
「あの日、イカサマゲームなんかやらなければ、兄サマは昔のままだったかもしれないのに……。あの、笑顔を絶やさなかった兄サマのまま……」
遊戯にはなにもいえなかった。
海馬の境遇には同情したが、その海馬と今、双六が戦っているのだ。
勝負はもつれ込んでいた。

ジリジリとお互いのライフポイントを減らしていたが、決定打はどちらも打てないでいる。

だが、山札からカードを引いた双六の顔つきが変わった。

「海馬くん。わしの勝ちじゃ」

双六は引いたカードを見せた。

「『青眼の白龍（ブルーアイズ・ホワイト・ドラゴン）』のカードを引いた。これを出せば勝負が決まる」

海馬は平然と自分の手札から一枚出した。

「ならば俺は次のターンでこれを出そう」

『青眼の白龍』のカードだった。

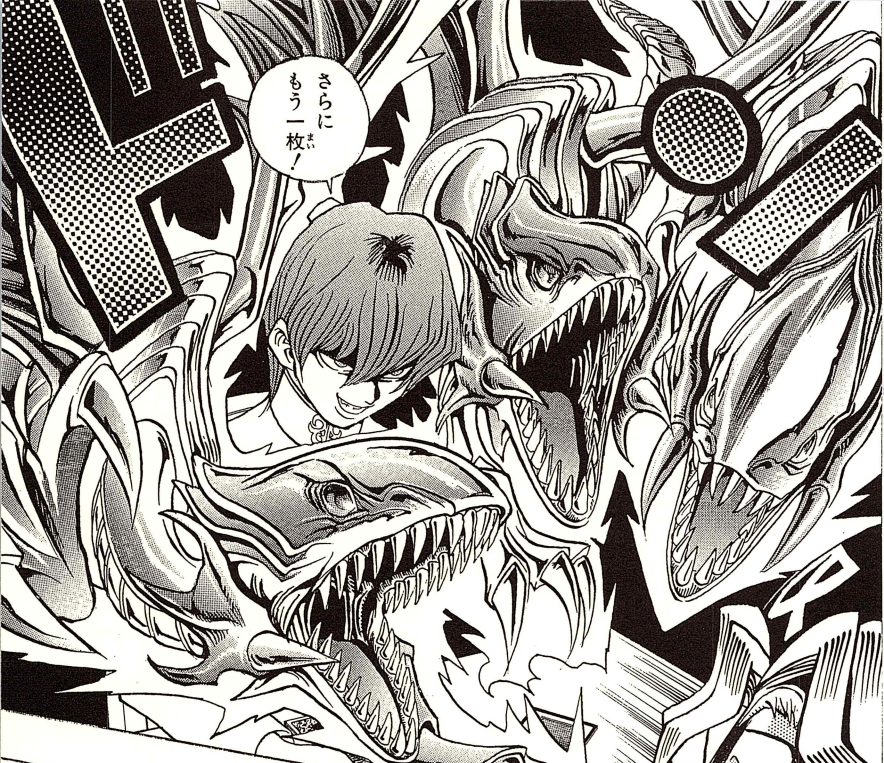
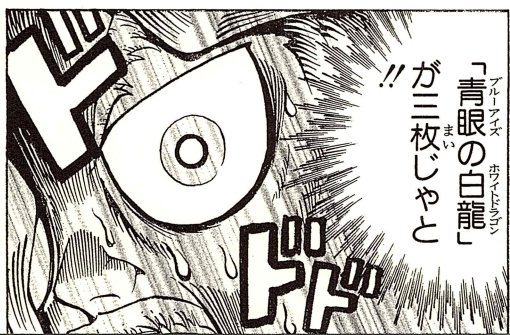
愕然（がくぜん）とする双六にさらに追い討（おう）ちがかけられた。

「次のターンでさらに一枚」

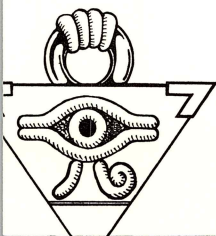
海馬が出したカードはまたしても『青眼の白龍』だ。

「さらに、もう一枚」

三枚の『青眼の白龍』が場に並べられた。

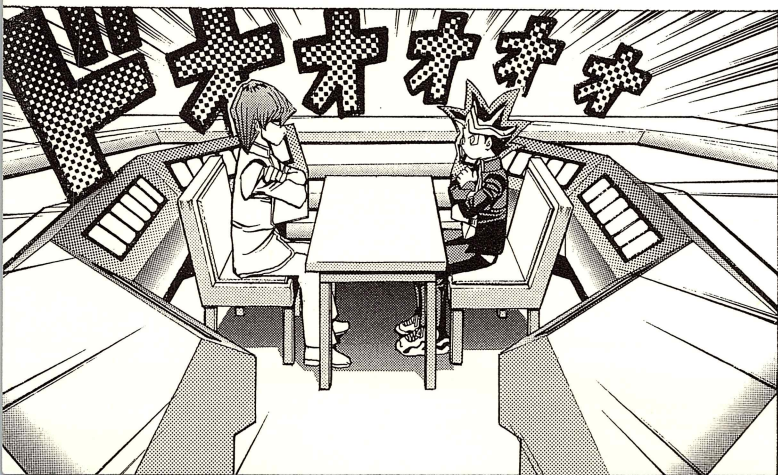
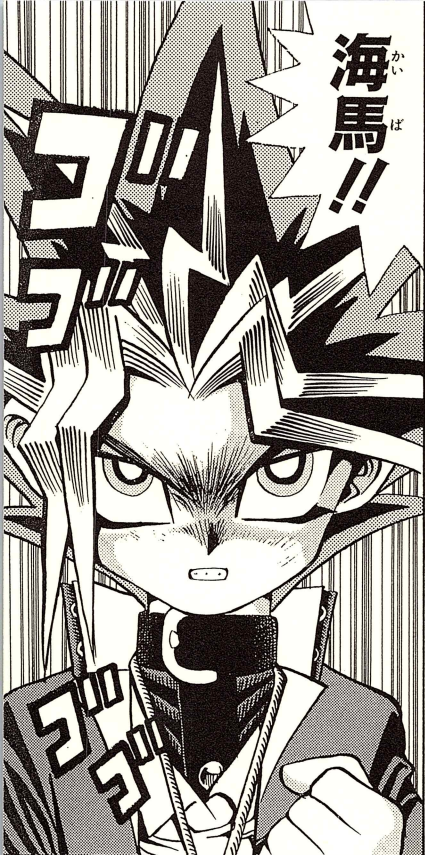
実体化した三体の龍（りゅう）が海馬の周囲を取り巻いた。双六に向かって敵意をむき出しにする。

さらにもう一枚！
フフフ…
ワ…ワシの負けじゃ!!
「青眼の白龍」が三枚じゃと!!

「わしの……負けじゃ……」
対抗手段はなかった。自分の『青眼の白龍』を場に出しても、三対一ではかないようがない。
「じーちゃんが、負けた!?」
遊戯は激しいショックを受けた。双六が負けるなど信じられなかった。
双六が信じられないのは、敗北をもたらしたカードの存在だった。
「入手困難なこのカードを、三枚もどうやって……?」
「世界中に『マジック&ウィザーズ』のマニアは数多くいるが、調査に調査を重ねても、このカードを持つコレクターは四人しかいなかったよ。ひとりはアメリカ、ドイツにひとり、香港(ホンコン)にひとり。もうひとりはじじい、あんただ」
「じゃ、じゃが……」
「そう。当然渡せといっても首を縦(たて)に振る奴などいない。そこで強硬手段を使ってね。俺の財力を使えば連中を破産に追い込むこともできたし、マフィアを動かすこともできた。結局、最後にはみんな金を受け取ってカードを譲り渡してくれたよ。もっとも、ひとりは自殺してしまったがな」

海馬の冷徹さに、双六は戦慄（せんりつ）を覚えた。
「さて、ルールでは勝者は敗者のカードを一枚奪うことができる」
海馬が双六の『青眼の白龍』を手に取った。
「だがこの『青眼の白龍』にはおまえの心が宿（やど）っているといったな、じじい。そんなカードは俺の手の内にはいらない！」
海馬はその『青眼の白龍』のカードを真っ二つに引き裂いた。
遊戯が「あっ」と声を上げたが、双六はショックに凍りついた。
「これで『青眼の白龍』を持つ者は、世界で俺ひとりというわけだ！」
静まり返った場内に、海馬が高らかに宣言した。
「そして罰ゲーム！」
ボックス内にモンスターの群が出現し、双六に襲いかかった。
「ひっ⁉」
声もなかった双六が、恐怖にひきつった声を上げた。
「バーチャル・リアリティによる死の体感だ！」
双六の周囲に恐怖の空間が渦を巻いた。

「ヒイイイイイイッ！」
双六が心臓を押さえながら絶叫した。
「やめろ、海馬！　やめろ！」
遊戯がボックスのガラスを叩いた。その間も、双六は悲鳴を上げ続ける。
「やめてもいいが、条件がある。遊戯、今度はおまえが俺と戦え」
「ああ、戦うとも！　だからじーちゃんをここから出せ！」
モンスターの映像が消え、ボックスの扉が開いた。遊戯は中に駆け込み、双六を助け起こす。
「じーちゃん！」
双六はゼイゼイと荒い息で、虚ろな眼差しを遊戯に向けた。
「ゆ、遊戯……」
「しっかりして、じーちゃん！」
「すまん……。わしは負けてしまった……」
「謝ることなんかないよ！」
双六の様子に、杏子がその場を飛び出した。

「救急車を呼んでくる！」
「彼は恐ろしい少年じゃ……。ゲームに勝つためならどんなことでもする……。人の命を奪うようなことさえ……」
「喋(しゃべ)らないで、じーちゃん！」
「そんな彼に、ゲームマスターを名乗らせるわけにはいかなかった。だからわしは勝負を受けたのだが駄目(だめ)じゃった……」
「じーさん、しっかりしろ」
城之内と本田が入ってきて双六を抱(かか)え起(お)こした。
双六は手にしていたカードデッキを遊戯に差し出した。
「これは今の戦いで使ったカードじゃ。負けはしたがわしにとっては魂(たましい)のカードじゃ……これを……」
遊戯の手の中にデッキを握らせた。
「遊戯。おまえならできる。あの少年に勝ってくれ……」
「じーちゃん……」
「頼む……」

「わかったよ、じーちゃん。僕、勝つよ。じーちゃんの魂のカードで海馬を倒す」
「じーさん、下まで降りよう。じきに救急車が来る」
城之内は本田とふたりで肩を貸し、双六をボックスの外に運び出した。
「遊戯。じーさんのことは任せろ。俺たちで病院に連れていく」
「お願いするよ、城之内くん、本田くん」
連れ出される双六の姿を、遊戯はカードを手に見送った。
「遊戯。負け犬じじいのカードで俺と戦うつもりなのか？　いっておくが、負けたら罰ゲームだぞ。じじいの時より遥かに強力なやつだ」
「僕はじーちゃんと約束したんだ。このカードできみを倒すって」
「好きにしろ。どんなデッキだろうと、俺の三体の『青眼の白龍』にかなうはずがない。おまえもじじい同様捻り潰してくれるわ！　これが俺の復讐だ！」
遊戯の心に怒りが走った。
モクバの話を聞いて、海馬に同情した遊戯だったが、その感情は消えていた。遊戯が海馬を怒らせて恨みを買ったとしても、双六をあんな目に遭わせるのはやりすぎだ。
ドンと鼓動が鳴った。遊戯の脳裏に光景が走った。それは学校での海馬とのバトル。海

ようこそ！遊戯くん！
ドン
海馬！！
ゴゴゴゴ
ドォオオオォ

馬と遊戯の間になにがあったのか、はっきりと見えた。
遊戯が思い出したのではない。千年パズルがその情報を伝えてきたのだ。遊戯は海馬が恨むわけを初めて知った。だが、それは逆恨みだ。海馬が卑怯(ひきょう)な手を使ったのだ。遊戯も双六も恨まれる覚えなどない。
「海馬！」
キッと顔を上げた遊戯の表情が変わっていた。
怒りのオーラを放ち、遊戯王が出現した。
「本気の顔になったな。そうでなければ面白くない。俺は本気のおまえを叩き潰すんだ！」
ボックスのドアが閉じられ、二人がテーブルについた。
公式戦同様、相手のカードをシャッフルし、返されたカードをカットする。そして五枚の手札を調(とと)のえた。ライフポイントは２０００。
準備は終わった。二人の声が呼応する。
「決闘(デュエル)！」
遊戯王が出したのは『砦(とりで)を守る翼竜(よくりゅう)』攻撃力１４００。
対する海馬のカードは『サイクロプス』攻撃力１２００。

翼竜と巨人が出現し、真っ向からぶつかり合った。

翼竜は口から火の玉を吐いた。火球の飛礫による攻撃だ。

『サイクロプス』が炎上し、その姿が消え失せた。

「今の攻撃で『サイクロプス』を撃破。海馬、おまえのライフポイントは２００削られる」

「痛くも痒くもないね」

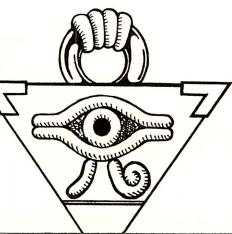
不敵な笑みを見せて海馬がカードを引いた。

「遊戯。俺がカードを引くたびに、おまえのノミの心臓から鼓動が伝わってくるようだよ。俺が『青眼の白龍（ブルーアイズ・ホワイト・ドラゴン）』を引いた時、それは同時におまえの死を意味するからな」

海馬のいうことは事実だった。遊戯王の手の中に、攻撃力３０００の『青眼の白龍』に対抗できるカードはない。そもそもこのデッキの中にそんなカードがあるかどうかがわからない。

だが、このデッキは双六が遊戯に託したものだ。勝てる秘策はきっと隠されている。遊戯王は双六のデッキを信じていた。

「俺のカードは『邪悪なるワーム・ビースト』攻撃力１４００！」

翼竜と同じ攻撃力を持つモンスターが、海馬の陣営に出現した。

この場合、カードの特性が勝負を分ける。
ワーム・ビーストが放った毒液を、翼竜は宙に舞ってかわした。すかさず火球の飛礫を放つ。ワーム・ビーストはまともに食らって燃えつきた。
だが攻撃力が同じだったため、海馬のライフポイントは減少しない。
「俺のターンが終わったが、場にモンスターがいない。よって手札の中から一枚出さなくてはならない……」
海馬は『闇・道化師のサギー』を守備表示にして出した。攻撃力は600だが、守備力は1500ある。翼竜では倒すことができない。
遊戯王はカードを引き、場に一体、守備モンスターを出してターンを終えた。
「なるほど、俺が『青眼の白龍』を出す前に、場に壁となるモンスターを増やしておくつもりか。しかしそれは無意味だな。『青眼の白龍』を出さなくとも、おまえを倒すことはできる。それを今から証明してやる」
海馬はサギーを攻撃表示に変えた。そして魔法カードを一枚出す。
魔法カード『闇・エネルギー』。
それは闇属性のモンスターの攻撃力を三倍に上げる。

攻撃力が１８００に上がったサギーは、翼竜に向かって黒い球体、ダーク・グライドを発射した。悲鳴を上げて翼竜が撃墜される。

遊戯王のライフポイントが１６００に減った。

「どうだ？　闇のコンボ攻撃の破壊力は？」

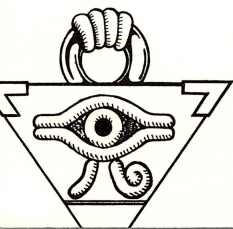
海馬がゲームマスターを名乗るだけのことはある。カード一枚の強さに頼ることなく、モンスターカードと魔法カードのコンビネーションを駆使することによって、さらなる攻撃力を生み出したのだ。

だが遊戯王も、コンボは承知している。

慌てることなく手を充実させようと新たなカードを引いたが、無力なモンスターカードだった。『封印されし者の右足』は攻撃力２００・守備力３００。特殊能力はない。とても場に出せるカードではない。

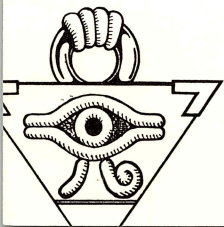
遊戯王は別のモンスターカードを守備表示にして場に出した。

「守備モンスターでしのごうというのか？　ならば片っ端から蹴散らしてやるまでだ」

遊戯王の守備モンスターが次々とサギーに倒されていった。反撃の芽も摘まれ、ライフポイントは１４００に減らされる。

「遊戯。おまえには少々、がっかりしたよ。この勝負、『青眼の白龍』を出すまでもなさそうだ」
さすがの遊戯王の顔にも焦(あせ)りが浮かんだ。切り札がなかなか出てこないのだ。
「しょせん、死(し)に損(ぞこ)ないのじじいが残したデッキだ。カードからも死(し)に際(ぎわ)の息遣(いきづか)いが聞こえてくるようだぜ」
海馬の言葉に、遊戯王が双六の言葉を思い出した。
「海馬。おまえのカードに信じる心は宿っているか？」
「心だと？　またその話か！」
「俺には聞こえるぜ。カードから、じーちゃんの熱い魂の鼓動が。俺はこのカードを信じるぜ！」
遊戯王が引いたカードを攻撃表示で場に出した。
『暗黒騎士ガイア』攻撃力２３００・守備力２１００。
海馬も持っていないレアカードだが、その知識はあった。魔道騎士族の中で最強を誇るカードだ。
ガイアが遊戯王の陣営に出現した。

「暗黒騎士ガイア」のカード!!
暗黒騎士ガイア
攻撃力 2300
守備力 2100
「闇・道化師」に攻撃!!
!!
「暗黒騎士ガイア」…
魔道騎士族の中で最強を誇るカードだ…!

鎧(よろい)を身に着け荒馬に跨(また)がったガイアが、サギー目がけて槍(やり)を突き出した。スパイラルシェイバーにサギーが切り裂かれる。
海馬のライフポイントが１３００に減った。
「ほう、そんな切り札があったのか」
「勝負はわからないぜ、最後までな」
「自惚(うぬぼ)れるなよ。結末は決まっているんだ」
海馬がカードを引く。
『暗黒騎士ガイア』が次なる戦いに身構えた。
「残念だったな、遊戯。せっかく切り札を引いたのになあ！」
『青眼の白龍』が場に出された。
白銀の龍(りゅう)が出現し、大きく口を開いた。ガイアが槍を構えたが、まさに蟷螂(とうろう)の斧(おの)だ。
滅びの爆裂疾風弾(バースト・ストリーム)に、ガイアが一瞬で消し飛んだ。攻撃力の差は７００。遊戯王のライフポイントが７００まで削られた。
「ハハハハ！　遊戯！　俺の山札の中にはさらに『青眼の白龍』が二枚残っている。おまえはもう終わりだ！」

遊戯王が呆然となった。
切り札と思えたガイアは一瞬で失った。手の中には『青眼の白龍』に対抗するカードは依然としてない。
「どうした？　カードを引け、遊戯！　もっともどんなモンスターだろうが『青眼の白龍』が蹴散らしてやるがな！」
遊戯王が引いたカードは『インプ』だった。攻撃力１３００。
「守備表示……」
「攻撃！」
『青眼の白龍』が『インプ』を呆気なく葬った。
「見苦しい！　見苦しいぞ！　モンスターを守備表示にして場に出しておけば、倒されてもおまえのライフポイントは減ることはない。だが、それは束の間の命を惜しむ延命策に過ぎないんだぞ、遊戯！」
海馬のいう通りだった。だが、モンスターを攻撃表示で出した瞬間、遊戯王の敗北が決まる。
「さあ、次のモンスターを場に出せ。いずれ貴様のカードは底をつき、負けることになる

だろう」
圧倒的な海馬のペースだった。その王者の風格に、会場の子供たちからはやんやの声援が上がっていた。
遊戯王が引いた次のカードも対抗するには弱かった。再び守備表示で出す。
海馬がカードを引いた。
「攻撃……をすると思うか？　しないね。ここはしない。そんなクソ弱いモンスターを蹴散らすよりもここはもう一枚引く。そして攻撃モンスターを場に増やしてやる」
「やはりか……」
遊戯王もその手は読んでいた。
手札は五枚まで持つことができる。そこから一枚を出して四枚になり、次のターンの始まりに一枚補充して五枚に戻す。
だが、コンボなどで複数のカードを使ったりすれば手札が三枚以下になる場合もある。そういう時はなにもせず自分のターンを流し、追加でもう一枚カードを引くことができる。攻撃さえしなければ、新たなカードを場に出しても構わない。
守備モンスターは通常一体のモンスターの攻撃しか阻(はば)めない。攻撃モンスターの数が増

えれば、防ぎきることは不可能になる。

「よくよく俺は勝利の女神につきまとわれているようだ」

海馬が場にモンスターカードを置いた。

『青眼の白龍』が二体に増えて猛り狂った。

「二枚目の……『青眼の白龍』……」

「次のターンで、この二体が同時に攻撃を仕掛けるぞ。絶体絶命だな、遊戯」

遊戯王は必死に手を読んだ。

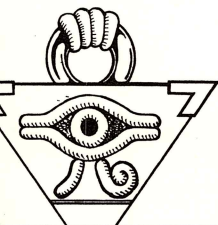
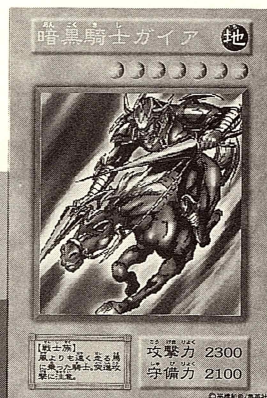
自分のこのターンで守備モンスターを出して二体に増やしても、次の海馬のターンで二体とも葬り去られる。次の遊戯王のターン。守備モンスターを一体出しても、二体の『青眼の白龍』の攻撃を防ぐことはできない。それでは負けだ……。

(勝った)

海馬が余裕の笑みを浮かべ、遊戯王が苦悩に目を閉じた。その脳裏に双六の姿が浮かぶ。

(じーちゃん……。そうだ、俺は諦めるわけにはいかないんだ)

遊戯王が山札に手を伸ばした。

「俺はこのカードに賭ける!」

遊戯王が引いたのは魔法カードだった。
『光の護封剣』はレベルこそ与えられていないがレアカードの一枚だ。敵がいかなるモンスターであろうとも3ターンの間動きを封じ込める。
「いくぞ！　『光の護封剣』！」
二体の『青眼の白龍』が、光の剣によって動きを封じられた。
「まだ悪あがきをするつもりか、遊戯！」
「これで、3ターンだけだが『青眼の白龍』の攻撃を免れることができるぜ」
「貴様の悪運もそこまでだ。たった3ターンでなにができる？」
遊戯王は無言だった。
「さて、1ターンめだ」

海馬はカードを引き、守備表示にして場に出した。
「貴様の息の根は『青眼の白龍』が止める。それが俺のフィナーレのビジョンだからな」
守備モンスターの配置は海馬にとってターンを進めるための手段にすぎない。
「さあ、死へのカウントダウンだ。最初のカードを引くがいい」
光の剣に阻まれた二体の『青眼の白龍』が鋭い声を放った。攻撃したくてうずうずしているかのようだ。
遊戯王は手札をあらためた。
レベル4のモンスターカードが一枚。そしてレベル2の弱くて使い道のわからないモンスターカードが三枚。
『封印されし者の右足』・『左腕』・『左足』の三枚だ。なにか関連がありそうだが、なんの意味も見いだせない。
(勝てないのか……)
遊戯王が俯(うつむ)いて目を閉じると、もうひとりの遊戯が見えた。自分の中に遊戯を感じた。
気弱な遊戯が双六と話をしていた。
諦めたような遊戯を双六が励ましている。

《諦めるなんて、おまえらしくないのう》
《でも、僕どうすれば……》
《遊戯。昔おまえが苦しんでいた時、どう乗り越えたかを思い出してみるんじゃ》
《え？　そうだ……。僕は千年パズルを組み立てたんだ》
《おまえはそのパズルのピースを組み合わせ、最後まで諦めず自分を信じてパズルを完成させたじゃろ》
《うん》
《遊戯。この世に意味のないものなどないんじゃ。パズルの欠片（かけら）のように。カードにもな》
双六の姿が消え失せた。
後には千年パズルを手にした遊戯だけが残された……。

（『エクゾディア』！）
遊戯王の心の中に閃（ひらめ）くものがあった。
（まさかこのデッキの中に、『エクゾディア』が⁉）

「遊戯！　なにをぐずぐずしている！　早くカードを引け！」
勝利を確信している海馬が怒鳴った。
遊戯王はかつて双六に聞いた話を思い出していた。
『マジック&ウィザーズ』では通常、一体のモンスターは一枚のカードとして存在している。だがたった一体、五枚のカードが揃って初めて存在できるモンスターがいるのだと。
話をした双六も、その幻の召喚神『エクゾディア』を揃えたことはないといっていた。
だが、今手札の中にある三枚のカードは『エクゾディア』のものではないのか？　双六が五枚の『エクゾディア』のカードを揃え、このデッキの中に入れていたとしたら……。
「遊戯！　命乞いの時間稼ぎのつもりだろうが、さっさと引いたらどうだ！」
「ああ！　今引くぜ！」
(意味のないカードなどない！)
遊戯王が引いたのは『封印されし者の右腕』だった。四肢が揃い、『エクゾディア』のカードは四枚となった。
(間違いない！　この中に『エクゾディア』がいる！　だが……)
遊戯王は守備モンスターを一体増やしターンを終えた。

『青眼の白龍（ブルーアイズ・ホワイト・ドラゴン）』の封印が解かれるまで残り2ターン。

勝利を確信していても、海馬は遊戯の表情の変化に気がつかぬほど慢心してはいなかった。

場に出したのは『ジャッジ・マン』攻撃力2200。それで遊戯王の守備モンスターを蹴散らした。

「ジッとしているのもつまらんしな。さあ、2ターン目が終わったぞ」

遊戯王が次に引いたのは『ブラック・マジシャン』攻撃力2500。

強力なカードだが、『青眼の白龍』には及ばない。だが遊戯王は攻撃表示で『ブラック・マジシャン』を場に出した。

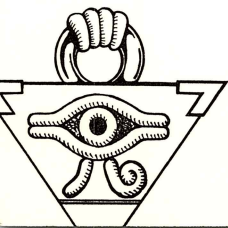
黒い魔道士が出現し、黒魔導（ブラック・マジック）で『ジャッジ・マン』を撃破した。

「海馬。俺は最後までゲームを諦めないぜ。おまえのライフポイントを僅（わず）かでも削れる可能性がある限り！」

今の攻撃で海馬のライフポイントが1000まで落ちた。だが、海馬の余裕は消えない。

「いよいよ最後のターンだ。もはや可能性0のな」

海馬がゆっくりとカードを引いた。

「そして最後に俺の引いたカードは、三枚目の『青眼の白龍』！」
滅びの爆裂疾風弾（バースト・ストリーム）に、『ブラック・マジシャン』が消滅した。遊戯王のライフポイントが200になる。
「ハハハハハ！　さあ、最後のカードを引け、遊戯！　どんなカードを引こうが、おまえは死ぬことになるがな！」
海馬の3ターン目が終わった。
光の剣の封印が解かれ、二体の『青眼の白龍』が飛び出した。
「俺の勝ちだ！」
三体の『青眼の白龍』が頭を揃え、遊戯王に向かって吼（ほ）えかかった。
遊戯王は手札に目を落とした。
バラバラの四枚のカードがある。
単体では使いようのないカード。四肢は揃ったが、『エクゾディア』の本体がなければ意味をなさない。
（このカードたちが、じーちゃんのいっていた幻の召喚神『エクゾディア』のものならば……。五枚全てのカードを揃えることができれば『エクゾディア』を召喚することができ

る。残された最後の一枚を引き当てれば……。だが……）
山札の残りはまだ二十五枚ある計算だ。
次に『エクゾディア』の本体を引き当てる確率は二十五分の一以下だ。勝負を決めなくてはならないこの場面ではあまりにも低い確率だ。
そして問題がもうひとつ。遊戯王は『エクゾディア』の正体を知らなかった。双六もなにも語ってはいない。果たして三体の『青眼の白龍』を一度に相手にできるモンスターなのか……？
遊戯王の心に迷いが生じていた。
自分は最後の『エクゾディア』のカードを引けるのか？　そして『エクゾディア』はこの状況下でも勝てるモンスターなのか？
遊戯王の不安を見透かすように、海馬が笑みを浮かべて見つめていた。遊戯王が迷えば迷うほど、海馬の復讐心が満たされる。
だが、真に満足するのは決着がついたときだ。
「さあ、カードを引け、遊戯！」
三体の『青眼の白龍』が吼えた。三つ首の龍のようだった。

迷いを抱（いだ）いたまま、遊戯王はカードに手を伸ばした。

「そうだ。カードを引きさえすれば楽になるぞ。死の闇の中で永遠にな」

海馬は罰ゲームとして、双六のときより激しい死の体感を用意していた。映像と電気ショックを伴（ともな）うもので命の危険すらあったが、それで遊戯が死のうとも知ったことではなかった。

海馬に威圧され、山札に伸ばした遊戯王の手が止まった。遊戯王は怖れていた。勝てないことに、負けるかもしれないことに。

遊戯王は怯（おび）えていた。カードを信じられないことに。

「負けを認めるというのなら、いますぐここで宣言しろ。そうすれば、命の保証ぐらいはしてやるぞ！」

遊戯王の手は、山札に伸ばした途中で動かなくなった。

負けを認めたほうが楽になるのは明白だった。恐怖を押し殺してカードを引き、無力なカードを引き当てたときの絶望を考えれば……。

「さあ、どうするんだ、遊戯！」

どっちへ転んでも、海馬の復讐心は満たされる。遊戯に屈辱（くつじょく）を味わわせてやれるのだ。

遊戯王は迷っていた。同じ負けるなら……楽な負けかたのほうがいいのか……？

「遊戯！」

海馬の声ではなかった。

ボックスの外から、子供たちの歓声を割って聞こえてくる声だった。

城之内と本田と杏子の声が、遊戯王の耳に飛び込んできた。

三人が客席の最前列に現れていた。

「じーさんは、無事だぜ、遊戯！」

城之内が叫んだ。

「ショックを受けて、一時的に血圧と心拍数が上がっただけだってよ！」

本田が報告した。

「今病院で安静にしているわ！」

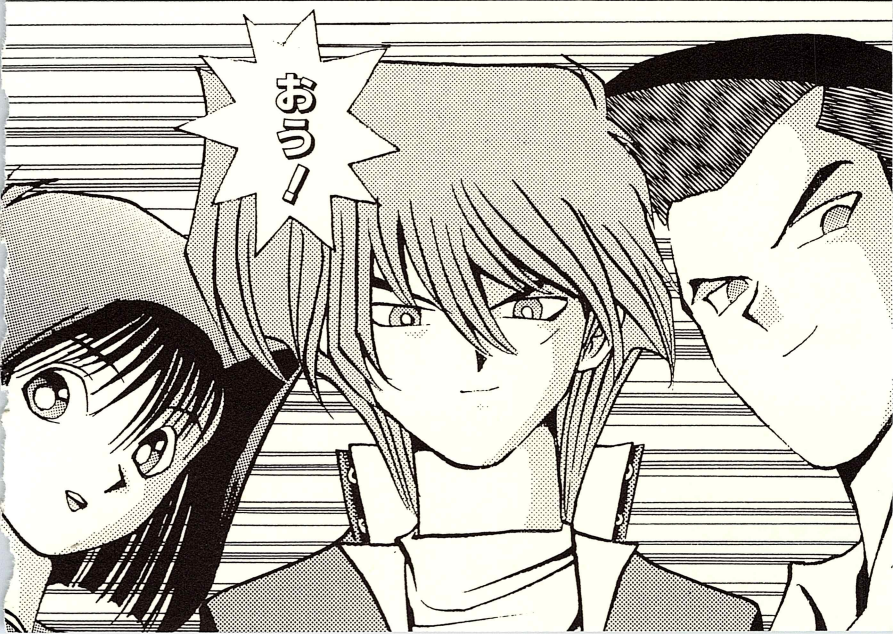
遊戯を安心させようと、杏子がいった。

「みんな……！」

遊戯王に表情が戻った。

城之内たちはいつもの遊戯と様子が違うことに気づいた。

「どうしちゃったんだろう、遊戯?」
杏子が不思議そうにいった。
「勝負に緊張してんのか?」
本田も訝しむ。
「いや、違う」
城之内は確信した。
「あいつがさっき遊戯のいっていた、もうひとりの遊戯なんだ」
「あれが、そうなの……?」
杏子の知らない遊戯だった。いつもの遊戯とは違う厳しさがある。
「だからなんだってんだよ。遊戯は遊戯だ」
本田が頭に鉢巻きを締めた。応援団長のつもりでいた。
「ああ、その通りだぜ。もうひとりだろうがなんだろうが、遊戯は遊戯! 俺たちのダチだ!」
城之内が遊戯に向かって叫んだ。
そして三人は声援を送った。遊戯の勝利を信じて。

遊戯王の顔に笑顔が浮かんだ。
すっかり忘れていたのだ。自分がひとりではないことを。ひとりでは不可能なことでも、みんなで力を合わせれば可能になると。それが仲間であり、仲間の生み出す力だ。
みんなで手を重ね合った時のことを遊戯王は思い出していた。みんなは遊戯と手を重ね、遊戯王とも手を重ねたのだ。
「ありがとう、みんな。俺はもうなにも怖れない」
遊戯王の表情の変化は海馬には理解できないものだった。
「あまりの絶望感に、恐怖を忘れたのか?」
「それは違うぜ海馬。俺は希望を手にしたんだ」

遊戯王が山札からカードを引いた。そこに、幾つもの力が合わさって生まれる力の希望があった。

遊戯王はカードを確認し、海馬に見せつけた。

「俺の引いたカードは『封印されしエクゾディア』！」

それこそ『エクゾディア』の本体だった。単体では攻撃力１０００・守備力１０００のごくありふれたカード。

だが、神の四肢たる四枚のカードを加え、『エクゾディア』を復活させたとき、あらゆる敵を一瞬にして葬り去る力を解放する。

「『封印されしエクゾディア』だと!?」

海馬もそのカードの存在は知っていた。だがその召喚を目にしたことはない。それどころか、そのパーツの一枚とて見たことはない。その召喚は不可能とさえいわれている。

「それがどうした！　そんなカード一枚で！」

遊戯王は手札の全てを場に晒(さら)した。

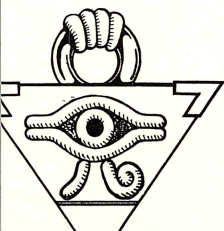
『封印されし者の右腕』。

『封印されし者の左腕』。

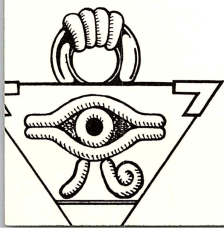
『封印されし者の右足』。
『封印されし者の左足』。
四肢の全てがそこに揃っていた。
そして『封印されしエクゾディア』。
五枚のカードは五芒（ごぼう）の星を作り上げ、異世界への空間を繋（つな）いだ。
「今、五枚のカードが全て揃った。『エクゾディア』は召喚される！」
「まさか！　まさか、『エクゾディア』の封印カードを五枚とも揃えたというのか？」
『封印されし』者のカードは一枚一枚が全てレアカードである。五枚全て入手することなど、普通ではできるわけがない。海馬でさえ、『青眼の白龍』を三枚手に入れるのに莫大（ばくだい）な財力と労力を必要としたのだ。
そしてその召喚など、プレイのうちに五枚を手札に揃えるなど、限りなく困難なことだった。だから海馬もあえて探し求めはしなかった。
コレクションとしての価値はあるが、実戦に使うとなると多大のリスクを伴う。
普通なら、五枚揃える間に負けてしまうのがオチだ。そのままでは使えないカードを手札の中に置いておくということは、それだけ戦略の幅（はば）が狭（せば）まるということだ。

それを遊戯はこの海馬相手に、『青眼の白龍』を三枚も持つ俺を相手にやり遂げたというのか？

海馬が呆然とする中で、異世界から『エクゾディア』が現れいでた。
鎖に繋がれた右腕、左腕。
鎖に繋がれた右足、左足。
そしてそれらの鎖を引きちぎり、『エクゾディア』が姿を現した。
呪いの神。恐怖の神。破壊の神。
様々な異名を持つ『エクゾディア』がその異形を露にした。
だが、『エクゾディア』の真の名はただひとつ、裁きの神。
邪悪を呪い、邪悪を恐怖させ、邪悪を破壊する、絶対神。
「ヒゥッ！」
海馬が恐怖に息を呑んだ。
三体の『青眼の白龍』が悲鳴を上げた。
『エクゾディア』はその向かい合わせた掌の間に怒りの業火を漲らせた。
エクゾード・フレイムが海馬の全てのモンスターを飲み込んだ。三体の『青眼の白龍』

ドド
ドドド

も断末魔の声を上げる間もなくその業火に焼き尽くされた。
『エクゾディア』の攻撃力は無限大だった。
全てが一瞬にして滅んだ。
「お、俺の『青眼の白龍』があ……ぜ、全滅……」
海馬のライフポイントが0になった。
遊戯王の勝利だ。
「確かに『青眼の白龍』のカードには、それ一枚に強大な力が秘められている。だが力のないカードでも、それらが結束し生み出す力は、何者にも負けない無限の力となるんだ」
海馬はショックで動けなかった。勝利を確信していた。確実だった。だが、勝てなかったのだ。
「俺の勝ちだぜ、海馬！」
「ばかな！」
自分が負けたことがまだ信じられなかった。なぜ負けたのかを、海馬は未だ理解できていなかった。
シンと静まり返った場内に、城之内たちの歓声が響いた。

「遊戯の野郎、やりやがった！」
「勝ちやがったぜ、こんちくしょー！」
「遊戯が勝ったのね！　もうひとりの遊戯が。……ううん、そんなのどっちだって関係ないのね」
「その通りだ！　遊戯は遊戯さ！　あいつが勝ったんだ！」
場内の子供たちが歓声を上げ、拍手を始めた。
遊戯王が海馬を鋭く見つめた。
「償いの瞬間だぜ、海馬！」
「い、や、だ……」
絞り出すようにして海馬はようやくそれだけを呟いた。
償いなどしない。海馬にとって負けは死を意味する。
遊戯の下す罰ゲームが死をもたらすものであっても海馬は甘んじて受けるつもりだ。だが、償いなどするいわれはない。それが海馬にとっての勝負のやりかただ。
遊戯王は容赦しなかった。無論、死を宣告などしない。
「罰ゲーム！　マインドクラッシュ！」

遊戯王が海馬の胸を指さした。
「うわあああ!?」
海馬の心の中でなにかが砕けた。
「おまえの、悪に満ちた心は砕け散ったぜ、海馬」
そして海馬の動きが止まった。
「遊戯!」
モクバが中に入ってきた。
「遊戯、兄サマは?」
海馬は虚ろな眼差(まなざ)しで、ただ中空を見つめていた。
「海馬は今、闇の中で自分の心の欠片(かけら)を拾い集めている」
「え?」
遊戯がなにをいっているのか、モクバはすぐには理解できなかった。
「遠い昔になくした心の欠片を探しているんだ」
ようやくモクバも悟(さと)った。兄が今、子供の頃の、海馬瀬人になる前の自分を捜しているのだと。

「海馬はバラバラになった心のパズルをもう一度作り直しているんだ。今度は間違わないように……。ひとつひとつを自分の力でな」
モクバに幼い兄の姿が見えた。
遠いあの日、モクバと一緒に無邪気に遊んでくれていた兄の姿が。海馬の心の中で、幼き瀬人が無心にパズルを組んでいた……。
「遊戯……。兄サマは戻って来るよな？」
「ああ。いつの日か、パズルを解き明かしたとき、奴は戻って来るさ」
「俺、いつまでも待つよ……兄サマを。いつまでも……」
歓声と拍手がいつしか止(や)んでいた。
あたかも、白熱した決闘(デュエル)の終了を告げるかのように。
海馬ランドから出てきた遊戯たちを夕焼けが朱(しゅ)に染めた。
これから双六のいる病院に、勝利の報告に行くことに話はまとまっていた。医師は入院の必要はないといっているらしい。
「よかったー。じーちゃんも年が年だから心配しちゃったよ」

遊戯はいつもの遊戯に戻っていた。
城之内も本田も杏子も、そんな遊戯を黙って見つめた。
「なに？　どうかしたの、みんな？」
「遊戯、おまえさ……」
城之内が話しかけた。
「なあに、城之内くん？」
「……なんでもねえよ」
城之内は遊戯の肩に手を回した。そのまま肩を組んで引っ張るように歩き出す。
本田も杏子もなにもいわず後からついていった。
遊戯には、城之内がなにをいいかけたかわかっていた。本田や杏子の気持ちもわかっていた。
もうひとりの自分が、全ての記憶を遊戯にも伝えていた。
自分じゃないもうひとりの自分が自分の中にいる。だけどそれはたいした問題じゃない。
仲間はどちらの自分もダチだといってくれている。
そしてもうひとりの自分も、きっと自分のダチなのだ。

今日という日、みんなと一緒に闘（たたか）った記憶は、遊戯の中で少しも薄らぐことはないだろう。それはみんなも一緒だ。

遊戯も、遊戯王もそれを確信していた。

ゆっくりと意識が目覚めていった。

　瞬時に覚醒

ゆっくりと記憶の断片を組み合わせていった。

　瞬時に全てを把握

記憶が甦る。

　記録を確認

「『封印されしエクゾディア』！　怒りの業火エクゾード・フレイム！」

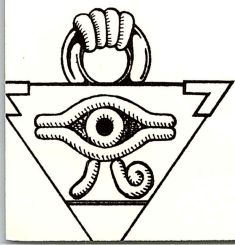
そうだ、あのとき……。
　海馬ランド

「俺の勝ちだぜ、海馬」

俺が負けた……。
　負けていない

誰かの声が聞こえる。
　海馬コーポレーションの重役連中

俺になにをしろと？
　決まっている

そうだ。決まっている。

武藤遊戯（むとうゆうぎ）

違う。俺は……。

黙れ　黙れ　黙れ

俺は海馬コーポレーションのために……。

うるさい　黙れ　おまえたちもだ

ああ、俺は……？

俺だ

ああ……………・・・・

俺は負けてなどいない

・・・・あ……ア・・・・・・・

「遊戯！　俺はおまえを倒す！　必ずだ！」

朝から崩れかけていた天気は昼になってとうとう雨になった。

休み時間。外に出ては遊べない。屋内はどこも込み合っていたが、遊戯のクラスメイトたちはなにも困らない。『マジック&ウィザーズ』はクラス内にすっかり浸透していた。カードを持っていない生徒でも、他の生徒のプレイを見て楽しんでいる。

「うおりゃあ！」

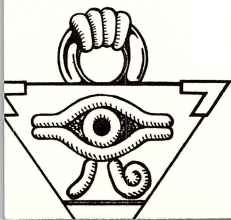
気合いを込めて城之内がカードを場に出した。

「いけえ！　アックスレイダー！」

『アックスレイダー』が遊戯の『エルフの剣士』を襲う。攻撃力は１７００対１４００。

このままなら『アックスレイダー』の勝利だ。

だが遊戯は伏せていたカードを表にした。

魔法カード『魔剣アイスソード』は水属性の力５００を戦士に与える。『エルフの剣士』

の攻撃力は１９００にアップ。城之内の『アックスレイダー』は返り討ちにあい、城之内自身のライフポイントも０になった。
「うがああ！　また負けたー！」
頭を抱えて絶叫する城之内の肩を、脇で見ていた本田が叩く。
「おまえが遊戯に勝とうなんてのが無理なんだぜ」
「うるせえ！　遊戯以外だったら俺がクラスでナンバーワンなんだからな！」
「うん、そうだね。城之内くんもなかなかだよ」
カードを回収しながら遊戯がいった。
「余裕こいたこといってくれるぜ。どうせ俺はなかなかどまりだよ」
負けが悔しい城之内は不機嫌にいった。
「そういう意味でいったんじゃなくてさ、城之内くんはまだ始めたばかりだからデッキの揃いが悪いんだよ」
「そういうこと」
一瞬で機嫌を直した城之内が本田の肩を叩き返した。
「カードが揃えば俺様も本領発揮さ」

「ねえ、遊戯。実際のとこ城之内の実力ってどうよ？」
杏子(あんず)が脇から口を挟(はさ)んだ。
「どうって？」
「負けるのはカードのせい？　それとも城之内のせいなの？」
「カードのせいだろ」と城之内。
「強くなりたかったら謙虚(けんきょ)に遊戯の意見を聞きなさいよ」
杏子に促(うなが)されて、遊戯は正直な意見をいった。
「城之内くんは攻撃に重点を置きすぎるみたい。もう少し防御(ぼうぎょ)のことも考えたほうがいいよ」
「だってさ、城之内」
「へいへい、わかりましたよ」
遊戯としてはもう一言(ひとこと)助言したかったが、あまりいっても城之内がへそを曲げると思ってやめにした。二手先、三手先の読みが甘いといいたかったのだが。
「だけどよう、遊戯。俺らを相手にしていてもいまいち物足(ものた)りないんじゃないのか？」
本田が自分のデッキを切りながらいった。

「あの海馬との決戦に比べるとさ」
「そんなことないよ」
確かに、海馬ランドでの勝負は厳しいものだった。まさに命懸けの決闘と呼ぶにふさわしい戦いだった。だが、あれからもう二週間がたつ。敗れた海馬は精神に強いショックを受け、今なお療養中だ。決戦の舞台となった海馬ランドはあれから営業を中止している。
「どんな勝負でも僕は楽しいよ」
「なら、今度は俺が相手だ」
本田が城之内を押しのけ、遊戯の前に座った。勝負が始まると本田のライフポイントは見る見るうちに削られていった。
城之内らクラスメイトとのゲームでは、遊戯はデッキから強いモンスターカードを抜いている。攻撃力2000以下のカードでデッキを構成しているのだ。戦力としてはそれで互角になったが、カードの多様さとそれを使いこなす戦術戦略の複雑さは他を圧倒するものがあった。
どんな勝負でも楽しいとはいったが、遊戯は全力を出していない。二段三段重ねの複雑で強力なコンボを自ら封じている。

本田とのゲームを続けながら、遊戯はいつしか海馬のことを考えていた。

海馬は強引（ごういん）ともいえる手段で遊戯を決闘（デュエル）の場に引きずり出し、非情ともいえる戦いを挑（いど）んできた。

だがあれはお互いが本気と全力を尽くした戦い、まさに決闘（デュエル）だった。戦いが終わった今となっては、どこか懐（なつ）かしい感じがした。

遊戯は、いつか海馬が復活することを信じていた。

そしてその時、ふたりが再び戦う予感があった。だが、その時は恨（うら）みも怒りもない。お互いがただ勝負のために本気と全力を尽くすという期待があった。

「うごああ！　やられた！」

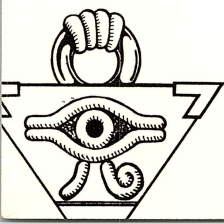
遊戯が無意識のうちに放ったコンボに、本田は敢（あ）えなく粉砕された。

「ほらみろ。おまえだって遊戯には勝てないじゃねーか」

城之内の声に、遊戯はようやく我に返った。

「あ、ごめん、本田くん」

「なにがごめんだよ。勝負は勝負。勝ったおまえがなにを謝るんだ？」

「ごめん……」

いろんな意味のこもった「ごめん」だったが、周囲の誰もその意味には気づかなかった。

遊戯が家に帰ってみると、双六が大はしゃぎで出迎えた。

「来たぞ、来たぞー、遊戯！」

段ボールの箱を前に小躍りしている。

海馬とのカードバトルに敗れ、心臓発作を起こした双六だったが、今ではもうすっかり元気だった。だがそれにしても元気がよすぎる。

「来たってなにがだよ、じーちゃん？」

「『マジック＆ウィザーズ』のカードじゃ」

今やこのゲームのカードは大人気で、『亀のゲーム屋』でも品切れ状態となっていた。追加発注をかけていたのが、ようやく届いたというわけだ。

「うわー！　やったー！」

カードの種類は何千種類もあるといわれているが、その全容は定かでない。遊戯も双六も全てのカードは見たことがない。だからこそ新しいカードが欲しくなる。

二人は争うようにして梱包の段ボール箱を開けた。中に製品の小箱があり、その中に数

枚ずつパックされた商品がある。中にどんなカードが入っているかは、買って開けてみるまでわからない。レアカードが貴重なのは、存在する絶対数が少ないからだ。手に入る確率は、レア度が高いほど低くなる。

「なんじゃい、新しいカードはひとつもないわい」

パックのひとつを開けた双六がなげいた。

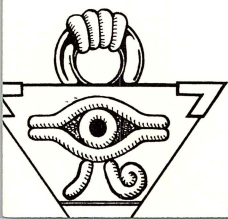
双六が長い歳月をかけて組み上げたデッキは、海馬ランドで遊戯に譲(ゆず)り渡(わた)している。戦いの後、遊戯はデッキを返そうとしたが、双六はそれを受け取らなかった。

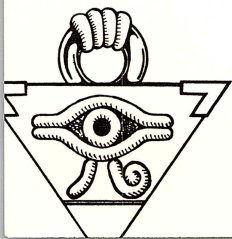
――そいつらはもう、おまえのカードじゃ――

無敵を誇(ほこ)る『エクゾディア』を含むデッキは遊戯のものになった。

だからといって、双六がゲームとカード収集を止(や)めたわけではない。また一からやりなおしじゃわいと、双六は張り切っている。

『マジック&ウィザーズ』のカードは次々に新版が発売され、新しいカードが増(ふ)え続(つづ)けている。双六はこれを機に、新しいデッキ構成に挑戦する気でいた。

遊戯としても、同じ気持ちだった。双六から譲られたデッキはそれだけでも強力だったが、遊戯はそこに自分が元々持っていたカードを加え、再構成した。そしてさらなる進化

を目指し、新しいカードの補充を考えている。
「んじゃあ、僕はこれだ……」
遊戯がパックのひとつを手に取ると、双六が手を差し出した。
「なに？　じーちゃん？」
「代金じゃ」
「やっぱりじーちゃん、孫から金を取るの？」
「あたりまえじゃ！　これがわしの商売じゃい。ここにある全てのカードがわしのもんじゃったら、少しぐらいやってもいいが、ほとんどが店に出す商売もんじゃ」
遊戯は仕方なく財布(さいふ)を出した。小遣(こづか)いはほとんど残っていない。レアカードが入っていることを祈って、財布と相談しながら五個のパックを選び取った。
「なんじゃい、それだけでいいのか？」
「小遣いがもうないんだよ」
遊戯は恨めしそうに、山ほどある新品のカードパックを見た。
「これじゃったら、安くわけてやってもいいぞ」
双六は足下(あしもと)の棚(たな)の奥から、埃(ほこり)を被(かぶ)った箱を取り出した。パッケージにあるロゴデザイン

は『マジック&ウィザーズ』のものだが、陽(ひ)にやけてあせたように薄れている。
「古いの？」
「一番初期に生産されたカードじゃ。ゲームには今でも使えるんじゃが、いかんせん初期のカードはまだ発展途中でな、今現在のカードに比べると戦力としては弱い」
「じゃあ、使えないじゃん」
遊戯もその古い版のことは知っていた。遊戯のデッキの中にも、その初期版から存在したカードが幾つか入っているが、それは新版にも継承された〝使える〟カードの部類で、遊戯も新版で手に入れている。初期版の大多数はカードの淘汰(とうた)の中で生き延びられず、使用されなくなり、絶版になってしまったという。
「そんなことはない。発展途中というのは試行錯誤していたということじゃ。今発売中のカードから削除された珍しいカードだってある」
「ひょっとして、コレクションとして価値が高いの？」
新しいものでもレアカードには高額の値(ね)が付き、取り引きされている。
「それがじゃなあ、初期バージョンは膨大(ぼうだい)な量が発売されたんじゃ。数が多すぎて余程(よほど)のレアカードでもない限りプレミアなどつかん。わしもこれは売れると思って大量に仕入れ

たんじゃが、売れすぎてあっという間に次のバージョンが出た。そっちのほうは強力なモンスターカードが充実しておったから、みんなそっちに走りおった。おかげで未だにこいつは売れ残っとる」
「なんだ。やっぱり、たいしたカードじゃないんじゃない」
「そんなことはないぞ。今では発売されてないカードが眠っておる可能性がある貴重なパックじゃ。だいたいわしが始めた頃にはこれしかなかったんじゃぞ」
「でも、弱いんでしょ？」
「強い弱いは、使う者の腕次第じゃ。今日は特別に半額にまけてやる」
「じーちゃん、そんなに売りつけたいの？」
「実はまだ、裏の倉庫に段ボールで五つある……」
遊戯は呆れたが、さすがにちょっと同情した。
「でもなあ……」
だからといって残り少ない小遣いを投資するのはためらわれた。
「わかった。おまけでひとつくれてやる。それを見て判断しろ」
「タダならもらうよ」

遊戯は箱からパックをひとつ無造作に取った。

「まいどー」

「まだ、まいどじゃないよ」

店舗から母屋のほうに移り、遊戯はダイニングに向かった。冷蔵庫から飲み物を出して一息つくと、遊戯はゆっくりとカードのパックをテーブルに並べた。はやる心を抑えて、ひとつひとつゆっくりとカードを出していく。

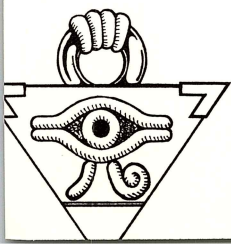
新しいカードが見つかったがレベルは低い。レベル4の『ベビードラゴン』。攻撃力1200・守備力700でそれほど強くはない。図柄も可愛らしい竜である。

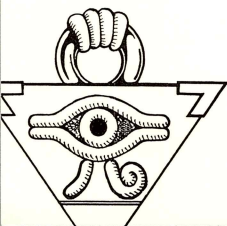
遊戯は次々とパックを開けたが他も似たり寄ったりだ。新しいカードがあっても、それほど強くなかったり、遊戯のデッキ構成上、加えるには不向きだったり。

だが一枚だけ、面白いカードが見つかった。

『時の魔術師』。

使いこなすにはやや癖のあるカードだが、うまく使えば強力なコンボが生まれる。

新しいカードはそんなところ。残ったのは双六からもらった初期バージョンのパックがひとつ。

期待しないで中を開けた遊戯だったが、案の定たいしたカードはない。よくてレベル4のありふれたモンスターカードぐらい。
だが、一枚のカードが遊戯の注意を惹いた。
「あれえ？　どう使うんだろう、このカード」
手にしたことのないカードの情報も雑誌などで仕入れていた遊戯だが、このカードの知識はなかった。
『未知の卵』というカードだった。使う時の制限と、使った時の効果が書かれているが、どういう場面で使うべきなのか、遊戯にもわからなかった。だいたい攻撃力が0である。守備力は100。100の守備力なんて、0と同等である。相手はどんなカードでも、あっという間に撃破可能だ。
カードの説明を理解しようと考え込んだ遊戯だったが、電話が鳴った。
「はい。武藤です」
電話に出た遊戯に、相手は挨拶もなく話し出した。
「遊戯。おまえにもう一度挑戦する」
「海馬……くん？」

「海馬コーポレーションの本社ビル最上階。そこでおまえを待っている。今すぐに来い」
まぎれもない海馬の声だった。
「海馬くん！　海馬くんなんだね！　意識を取り戻したの？」
「おまえと再び戦うためにな。待っているぞ遊戯。決闘(デュエル)だ！」
そして電話が切れた。呆然(ぼうぜん)となった遊戯だが、心の奥に湧(わ)き上(あ)がる熱いものがあった。
海馬は心の欠片(かけら)を集め直したのだ。その海馬とのカードバトルに遊戯の心が躍(おど)った。
外の雨は激しさを増していた。夕暮れも間近(まぢか)い。
だが海馬が待っているのだ。遊戯は愛用のデッキを手に取った。もちろん『エクゾディア』を筆頭とするレアカードの入ったやつをだ。海馬が再び挑(いど)んできたのなら、お互いに本気と全力で戦わなくてはならない。
遊戯はテーブルの上に並べていた新たなカードを見た。海馬との戦いにほとんどは役に立たないだろうが、遊戯はそのカードたちもポケットの中に突っ込んだ。
指定の場所に着いたのは、夕方だった。雨雲に覆(おお)い隠(かく)されて夕陽(ゆうひ)は見えない。
薄闇(うすやみ)の中に、海馬コーポレーションの本社ビルは聳(そび)え立(た)っていた。窓の灯(あか)りはほとんど

消え、まったく人気がない。
きょろきょろしながら遊戯は正面玄関に進んだ。社員の姿も守衛の姿もない。広々とした玄関ホールには煌々と灯りが点っていたが、まるで閉鎖されているような印象がある。
閉じられたガラスドアの前まで来て、遊戯はどうしたものかと悩んでしまった。
「ムトウユウギ、確認シマシタ」
突然の音声に、遊戯はギョッとなった。
壁際に設置されていた監視カメラがこちらを捉えている。見えはしないが天井のどこかにあるスピーカーからの声だった。
「ドウゾ」
ドアが作動音を上げて開いた。
「自動警備システム？」
遊戯の問いに声が答えた。
「ハイ。オートセキュリティー、デス」
玄関ホールの通路の先にライトが点った。その奥にドアが見える。
「アチラへ、オ進ミ下サイ」

再びのオープニングバトルに海馬が送り出したのは『邪悪なるワーム・ビースト』攻撃力１４００。

遊戯王は『インプ』攻撃力１３００。

実体化した二体のモンスターたちが互いに攻撃を繰り出す。

『インプ』の額の角が突き刺さる前に、『邪悪なるワーム・ビースト』の毒液攻撃が降り注いだ。

絶叫を上げて『インプ』が消え去り、攻撃力の差１００ポイント分が遊戯王のライフポイントから削られる。

遊戯王１９００ポイント対海馬２０００ポイント。

オープニングバトルを制した海馬の『邪悪なるワーム・ビースト』が場に止まり、遊戯王のターンが始まった。

「来るがいい、遊戯」

遊戯王は山札から一枚引いた。『一角獣のホーン』だった。あらためて他の手札を確認する。

モンスターカードは『ベビードラゴン』『シルバー・フォング』『ルイーズ』の三枚。魔

雌雄(しゆう)が決せられる。

バーチャル・シミュレーター内蔵のテーブルは、ふたりのライフポイントも表示する。

双方のスタート時の２０００ポイントが点った。

「決闘(デュエル)！」

二人の声が響き合い、双方が手札から攻撃モンスターを放った。

遊戯王。『グレムリン』攻撃力１３００。

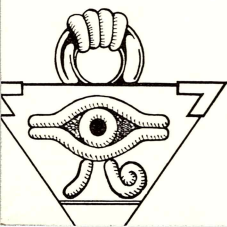
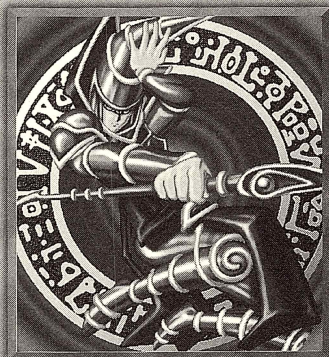
海馬。『グラップラー』攻撃力１３００。

双方のモンスターがカードの中から出現し、互いに向かって突進していった。『グレムリン』が鋭い牙(きば)と爪(つめ)で襲いかかり、『グラップラー』がパンチの連打を放つ。中央で激突した両者は、互いに相手に攻撃を浴びせ、相手の攻撃を食らい、壮絶(そうぜつ)な相打ちとなった。

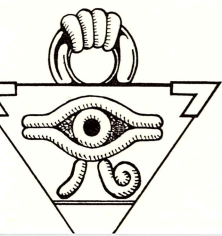
『グレムリン』も『グラップラー』も場から消えた。攻撃力が同じだったので、遊戯王も海馬もライフポイントが引かれることはない。

「相変わらず小賢(こざか)しい奴(やつ)め」

海馬が山札から一枚カードを補充した。

遊戯王も同じように一枚引く。

いる。
（海馬のデッキ構成が、『ブラック・マジシャン』を苦にしないということなのか……？）
だが、それだけではなにもわからない。前回、遊戯王に敗れた海馬は、当然ながらデッキの構成を変えているだろう。それになにより、遊戯王が指定した『青眼の白龍』がビンゴとして当たったのかどうかもわからない。
「始めるぞ、遊戯」
「ああ」
海馬の声を合図に、二人はデッキを山札として、テーブルに置き、最初の手札の五枚を引いていった。
今は余計な先入観を持つべきではない。勝負が始まれば否応なく全てがわかる。そして

「なんだと？」
「おまえのデッキの中に『エクゾディア』はいない。ならば他の強力なカードを封じておくのが策だろう？」
「海馬？」と遊戯王は疑問のように呟いた。
「いっておくが、おまえがデッキを入れ替えた時になんらかのトリックで手の内を覗いたなどといういいがかりはよすんだな。俺でも『エクゾディア』は入れない。誰だって外すしかない。おまえの『エクゾディア』を入れるという危なげな決断よりも、俺の入れていないという確実な判断のほうが当然ながら妥当なラインなのだ」
　確かに海馬がトリックを使った様子はない。それを見逃す遊戯王ではない。海馬の判断は当然であり、それも覚悟の上で遊戯王は手の内から『エクゾディア』を外した。
　だが、なぜなんだ？　遊戯王の疑問は別のところにあった。
（なぜ、『デーモンの召喚』なんだ？）
『デーモンの召喚』は強力なモンスターカードではある。遊戯王の主力選手といえるだろう。だが、遊戯王のデッキの中には同じ攻撃力とより高い守備力を持つ『ブラック・マジシャン』がいるのだ。しかもより多彩なコンボを使いこなせる。それを当然海馬は知って

込む。コンボを狙って魔法カードと罠カードの補強くらいしかやりようがない。そう考えた遊戯王だが、さっき手に入れたばかりの新しいカードのことを思い出した。
『ベビードラゴン』と『時の魔術師』は使えそうなカードだ。新たなカードを入れることは、海馬の予測を乱すことにもなるだろう。ならば『未知の卵』というカードも加えておこう。そしてあと二枚は魔法カードと罠カードを一枚ずつ。
「終わったぜ」
遊戯王は海馬を振り返り、席に戻った。
第三の問題があるが、それには最初から答えを決めていた。
「では、ビンゴだ。おまえから指定しろ」
光の向こうの闇の中から、海馬が乾いた声でいった。
「俺の指定は『青眼の白龍』だ」
遊戯王に、他の答えを選択するつもりはなかった。
フッと海馬が笑った。声を漏らしたのではない。口元だけが笑みに歪んだのだが、その真意は読みとれなかった。
「では俺の指定だ。『デーモンの召喚』」

召喚される可能性がある。海馬は勝利を完全なものにする気だ。
だが、ルールは公平に双方に適用される。受けてたつしかない。
「いいだろう、海馬」
遊戯王の返答に、海馬は自分のデッキをテーブルに置いた。
「俺の準備は終わっている。おまえもさっさと準備しろ」
遊戯王は立ち上がり、海馬に背を向け部屋の隅の暗がりの中に向かった。
第一の問題は、『エクゾディア』を入れるか入れないかである。海馬は、遊戯王が『エクゾディア』を抜くと予想し、別のカードを指定する可能性もある。その裏をかいて『エクゾディア』を残す選択もあるのだ。
(だが、それはギャンブルだ)
海馬がその裏をかくことだってある。『エクゾディア』を残し、それをビンゴされれば、遊戯王はデッキの中の五枚を無為に失うことになる。遊戯王は『エクゾディア』を外すことを決めた。
そうなると第二の問題は、代わりの五枚をなににするかである。超強力なモンスターカードというものは、遊戯王にも予備はない。予備にするくらいなら最初からデッキに組み

てを手札の中に揃えなくてはならない。
海馬のデッキの中には『青眼の白龍（ブルーアイズ・ホワイト・ドラゴン）』が三枚ある。遊戯王が『エクゾディア』の召喚（しょうかん）を完了するより遥かに先に、海馬が三枚とも引いてしまう確率のほうがずっと高い。だがビンゴルールにより、遊戯王が『青眼の白龍』を宣言すれば、海馬は三枚とも失ってしまう。
海馬の計算では、『エクゾディア』さえ封じれば勝てると考えているのだろうか？『青眼の白龍』を三枚とも封じられようとも？
深読みをするならば、別のことも考えられる。海馬は最初から『青眼の白龍』をデッキには入れない。遊戯が『青眼の白龍』を宣言すれば、ビンゴルールが、無駄に使われることになる……。だが、それはあまりにも意味がない。『青眼の白龍』に匹敵する新たな切り札を海馬が手に入れていない限りは。
（おそらくそれか……）
おそらく海馬は、新たな切り札を用意しているのだろう。だからこそそのビンゴルール、『青眼の白龍』三体をもって、『エクゾディア』を封印する気なのだ。
６５８００８分の１の確率とはいえ、遊戯王の最初の五枚の手札で『エクゾディア』が

「フフフ。好きにしろ。さて、ゲームのルールだが、ありきたりのスタンダードでは前と同じで変化がない。オプションルールを採用するのはどうだ？」

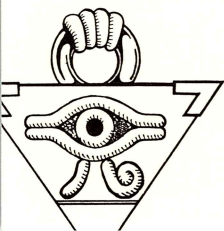
「どれだ？」

『マジック＆ウィザーズ』の基本ルールは統一されていて、それがスタンダードと呼ばれているが、オプションルールの採用により、幾つものバリエーションが生まれる。最近では環境(フィールド)という概念がルール化されようとしているという情報もあるが、海馬が口にしたのはそれではなかった。

「『ビンゴ』だ」

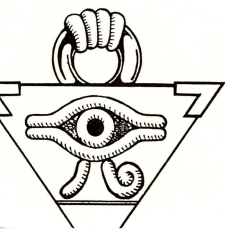
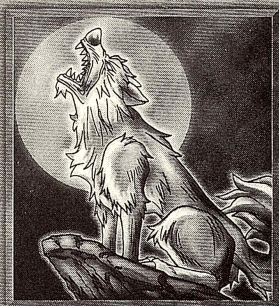
「むっ？」

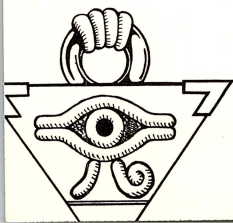
ビンゴというオプションルールは相手のデッキ構成を予測するものだ。相手がデッキの中に入れていると思えるカードを一種類宣言する。そのカードがデッキの中にあれば、相手はプレイ中にそのカードを引いても使用できなくなるのだ。

遊戯王は海馬の真意を推量した。海馬が『ビンゴ』を採用したい理由は、遊戯王のデッキに眠る『エクゾディア』を警戒しているからだろう。完成すれば無限大の攻撃力を発揮し、一気に勝負がつく。だが完成させるには『エクゾディア』を構成する五枚のカード全

け、もうひとりの遊戯となって現れた。
「ごたくはもういい。受けてやるぜ、海馬！」
厳しい眼差しを放ち、遊戯王が出現した。
「ククク、本気になってくれたのはありがたい。そうでなければおまえを倒す意味などないからな」
海馬は遊戯の前にある椅子を指さした。座れ、といっている。
「もう一度、おまえの悪意を砕いてやるぜ」
遊戯王が席について対峙した。相変わらず光の陰の海馬の顔はよく見えない。表情を読みとらせないための策かとも思えるが、威圧と余裕以外を見せる海馬ではない。
海馬の口元が笑みに歪み、テーブルをトントンと指先で叩いた。
「このテーブルには海馬ランドで使ったのと同じシステムが内蔵されている。ボックス式ではないが、これもバーチャル・シミュレーターだ」
バーチャル・シミュレーターは、カードに描かれたモンスターを3D映像化し、白熱した戦いを出現させる海馬コーポレーション自慢の装置だ。
「それだけで終わると思うなよ、海馬。俺が闇のゲームに変えてやる」

荒々しく憎々しげに海馬がいった。
「海馬くん？」
　遊戯には信じられなかった。あのとき、千年パズルの力が海馬の悪意に満ちた心を砕いたはずだ。
　自分の心を繋ぎ合わせ、かつて素直な少年だった頃の心を取り戻した時、海馬は目覚めるはずだった。
「なにを腑抜けた顔をしているんだ、遊戯。海馬ランドでは不覚をとったが、今度はそうはいかない。俺は変わったんだ。あのときの俺とは違うということを教えてやる。今日こそ俺がおまえを叩き潰す！」
「海馬くんは、変わってないよ……」
　遊戯の心の中に、突き刺すような悲しみが広がった。よきライバルを期待した海馬が、あくまで遊戯をただの敵としか見ていないことに。
「いいや、変わったのさ。過去の俺よりも遥かに強いんだよ。おまえは変わってないのか、遊戯？　相変わらず、友情とかいうぬるま湯に浸からなければ戦えないのか？」
　悲しみに満ちた遊戯の心の奥底で、怒りを抱く者がいた。怒りは加速し悲しみを押しの

眼前に闇が開けた。
社長室は広い部屋だった。周囲に落ち着いた調度品が飾られているのだが、灯りのない室内ではなにも見えようがなかった。
ただ、部屋の奥のテーブルの上にだけ天井からスポットライトが注がれている。
そのテーブルの向こうに人影があった。
「フフフ、来たな、遊戯」
「海馬くん？」
遊戯は柔らかな絨毯の上を歩み寄った。テーブルの上を照らすライトの灯りが眩しすぎて、その奥の闇にいる海馬の顔はよく見えない。腕組みをして待ち受ける海馬の手元と胸元だけがはっきりと見えていた。
「海馬くん、もう大丈夫なの？」
「相変わらず甘ったれたことをいってくれるな、遊戯」
厳しい口調に遊戯はたじろいだ。
「俺の心配をする暇があったら、自分のことを心配しろ。これからの勝負に敗れるおまえのことをな」

声に従って遊戯は奥へ向かった。
「あの、この会社の他の人たちは？」
「今日ハ全テ退社シマシタ。海馬様ノ指示デス」
「ふーん」
海馬が自分たちの決闘（デュエル）のためにこうまでの措置（そち）をしたのだろうか？　普通ならまさかと思うところだが、海馬ならそれくらいやりかねない。
遊戯が到達すると、ドアは音もなく開いた。
「ドウゾ、中へ」
小さな部屋だった。正面に小さな扉がある。
「社長室へノ直通エレベーター、デス」
エレベーターの扉が開き、遊戯は中に乗り込んだ。
「デハ、ゴユックリ」
そして扉が閉じ、エレベーターが上昇を始めた。加速はほとんど感じなかったが、高速エレベーターだった。遊戯がなにかを問いかける間もなく、エレベーターは高層ビルの最上階に到着した。音もなく到着し、音もなく扉が開いた。

法カード『魔剣アイスソード』。そして今引いた『一角獣のホーン』。
（あまりいい手の内にはならなかったな）
だが遊戯王になんの悲観も不安もない。勝負は始まったばかりであり、手札が少々悪くとも、裏を返せば山札の中に強力なカードが温存されているということだ。
「俺は『ルイーズ』を守備表示」
手札の中に、『邪悪なるワーム・ビースト』の攻撃力１４００を上回るものはいない。『ルイーズ』の守備力は１５００。簡単には撃破されないし、海馬がより強力な攻撃をしかけてこようとも、守備表示ならばライフポイントは削られない。

遊戯王はなんとかしのぎながら、手札の充実を進める作戦だ。
海馬が一枚手札を加え、『邪悪なるワーム・ビースト』を守備表示に変える。そして場にもう一体のモンスターを放った。
「『ミノタウルス』、攻撃！」
攻撃力１７００の『ミノタウルス』が『ルイーズ』を撃破した。
「『シルバー・フォング』、守備表示」
守備力８００の『シルバー・フォング』ではあっという間に撃破されるだろう。だが、あえて犠牲になってもらうしかない。
海馬の『ミノタウルス』が、遊戯の出す守備モンスターを次々と葬り去っていった。
「どうした、遊戯？　守ってばかりか？」
海馬の挑発に乗らず、遊戯王は冷静にカードを引いた。
「よし！」
コンボを可能にするカードだった。
「『グリフォール』、攻撃表示。さらに、『一角獣のホーン』を装備」
遊戯王がコンボ攻撃を繰り出した。『グリフォール』の攻撃力１２００に『一角獣のホ

ーン』が７００を加える。
結果１９００対１７００となり、『ミノタウルス』が撃破された。
海馬のライフポイントから２００が削られる。
遊戯王１９００対海馬１８００。
「ククク、『一角獣のホーン』のコンボか。ようやく俺にかすり傷を負わせたな」
海馬に動じた様子は微塵もない。ムキになって攻めることもせず、冷静に守備表示のモンスターを増やした。
今度は海馬が耐える番であり、遊戯王が嵩にかかって攻めたてる番だったが、攻めながらも遊戯王は次の手を用意していた。
場に守備モンスターを増やし、魔法カードを伏せておく。
遊戯王の『グリフォール』が、海馬の守備モンスターを次々と屠っていく中で、場の様相ができあがってきた。
遊戯王の場には――
『一角獣のホーン』を装備した『グリフォール』が攻撃表示。
守備表示の『ベビードラゴン』の後ろには一枚のカードが伏せてあり、それとは別にも

う一枚、場に伏せたカードがある。
海馬の場には――
守備表示の『サイクロプス』と場に伏せたカードが二枚。
一見海馬が劣勢に見えるが、ライフポイントは依然１９００対１８００のままだ。
海馬がカードを引いた。
「『ジャッジ・マン』、攻撃表示」
攻撃力２２００の『ジャッジ・マン』が『グリフォール』を襲った。
遊戯王に判断が迫られる。場に伏せている魔法カードを使用するかどうかだが、ここはまだ序盤。『ジャッジ・マン』は強力なカードだが、海馬の切り札ではない。
『グリフォール』１９００対『ジャッジ・マン』２２００。
『グリフォール』は倒され、遊戯王のライフポイントが３００削られる。
表示が１６００対１８００に変わった。一進一退のシーソーゲームだ。
「魔法カードなら使うべきだったな、遊戯」
遊戯の場に伏せてあるカードを海馬が指さした。
「おまえに指図されるいわれなんかないぜ」

遊戯王がカードを引いた。そして思案した。海馬は『青眼の白龍（ブルーアイズ・ホワイト・ドラゴン）』に代わる切り札を用意しているはずである。だが、まだその正体は不明だ。これまでと同じモンスターカードで戦っている。それは遊戯王も同じだが、今引いたカードは海馬の知らないコンボを放つ。

それを今使うか、もう少し様子を見るかだが……。

「『ベビードラゴン』、攻撃表示！」

「むう？」

海馬が訝（いぶか）しむのも当然だ。攻撃力１２００の『ベビードラゴン』が攻撃力２２００の『ジャッジ・マン』に攻撃しようというのだ。

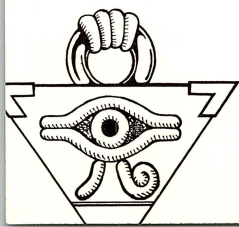
「さらに、『時の魔術師』！」

遊戯王がもう一枚、場にカードを放った。海馬の切り札とやらを引きずり出すつもりだ。

『時の魔術師』のカードから、惚（とぼ）けた姿の魔法使いが出現し、魔法の杖（つえ）を振り上げた。

「タイムマジックか！」

初めて目の当（ま）たりにするカードだったが、海馬は瞬時にその能力を見抜いた。

『時の魔術師』が場に時間魔法を放つ。場に時間が流れ去り、寿命の長い種族は能力を上

げ、寿命の短い種族は能力を下げられた。
遊戯王の『ベビードラゴン』は今や、攻撃力2400の『千年竜』に成長した。気怠そうに一声鳴いて、ブレス攻撃を放とうとする。
一方で、海馬の『ジャッジ・マン』は能力値を半分に減らされていた。それは守備表示の『サイクロプス』も同じだったが、攻撃表示の『ジャッジ・マン』がやられれば被害は甚大だ。
2400対1100では、『ジャッジ・マン』が倒されれば、海馬のライフポイントはマイナス1300。残りは僅かに500となる。
遊戯王は海馬の手元を見た。伏せてある二枚はおそらく魔法カードか罠カード。『ジャッジ・マン』を守るために発動するかどうか。もし、攻撃をはね返す反射系のカードなら、遊戯王も伏せてあるカードで対抗しなくてはならない。
だが、海馬は微動だにしなかった。
『千年竜』のブレス攻撃に、能力値を落とされた『ジャッジ・マン』は一瞬で消し飛んだ。
海馬のライフポイントの表示が、1800から一気に500に落ちる。
遊戯王は、海馬の場のカードを睨んだ。間違いなく防御のためのカードのはずである。

２４００対２５００。
『千年竜』は悲しげな声を上げ、消え失せていった。
遊戯王のライフポイントは１００減って１１００。このままではいけない。
遊戯王は山札に手を伸ばした。切り札が尽きたわけではない。『カース・オブ・ドラゴン』が場に出ており、手札の中には『融合』がある。ここで融合可能なモンスターカードを引けば、状況はひっくり返せる。ベストは『暗黒騎士ガイア』を引くことだ。そうすれば融合により攻撃力２６００の『竜騎士ガイア』が生まれる。
「くっ……」
遊戯王は、引いたカードを捨て札の山の上に置いた。
海馬がビンゴで指定した『デーモンの召喚』だった。このカードはただ捨てるしかない。
「ハーッハッハ！　ついていないとでも思っているか、遊戯？　だが、運も実力の内だといっただろう。それにそいつはそのカードを指定した俺の作戦勝ちだ！」
遊戯王は黙って、手札の中の『ワイト』を守備表示にした。
「おまえに負けるつもりはない。念には念を入れてやる」
そして『機械仕掛けの巨人』が守備表示の『カース・オブ・ドラゴン』を粉砕した。

フポイントが400削られただけだ。なにを驚いている?」
「なるほど、それがおまえの切り札か。面白い能力を持っているが、少々弱すぎるな。それに、俺の切り札も健在だぜ。いけ！『千年竜』！」
『千年竜』がブレス攻撃を仕掛けた。海馬は伏せていたカードの一枚を表にする。
「『攻撃の無力化』！」
このカードは使い捨てのカードだが、相手の攻撃を完全に無効化する。
海馬の行動に、遊戯王もその真意を悟った。海馬はこの切り札にコンボを使う気なのだ。用心のために遊戯王は『カース・オブ・ドラゴン』を守備表示に出してターンを終えた。
海馬がカードを引き、また場に伏せた。
「切り札はここその時、ここぞの用意をしてこその切り札だ！」
海馬が手札から一枚のカードを出し、『機械仕掛けの巨人』の脇に置いた。
『巨人の鉄槌(てっつい)』。巨人系のモンスターの攻撃力を700アップする武装カードだ。
「叩き潰せ！」
『千年竜』の頭上を鉄槌が襲った。『六芒星の呪縛』が発動したが、『機械仕掛けの巨人』に呪いは通用しなかった。

士』に襲いかかってきた。が、このままでは返り討ちだ。
遊戯王はライフポイントの表示に目を向けた。海馬の表示が300に減ると考えて。
だが、減ったのは遊戯王のライフポイントだった。
「なに？」
遊戯王のライフポイントが1600から1200に減った。
『エルフの剣士』が『機械仕掛けの巨人』に首を締め上げられ、『魔剣アイスソード』はその手から滑り落ちていた。
「この『機械仕掛けの巨人』にはどんな魔法も、どんな呪いも作用しない」
（それでか……）
遊戯王は、海馬が攻撃力2500を誇る『ブラック・マジシャン』をビンゴの対象に選ばなかったわけを悟（さと）った。黒魔術師（ブラック・マジシャン）の攻撃は魔法攻撃であり、その多彩なコンボ攻撃も魔法を使ったものである。その『ブラック・マジシャン』の攻撃は『機械仕掛けの巨人』には通じないのだ。
倒された『エルフの剣士』と『魔剣アイスソード』が場から消え失せた。
「よって『エルフの剣士』の元々の攻撃力1400対1800だ。ククク、おまえのライ

コンボにより攻撃力は１９００。竜族でない『エルフの剣士』に『ドラゴンスレイヤー』の力は及ばない。『ルード・カイザー』の攻撃力は１８００のままだ。
海馬は伏せているカードを開かなかった。
『ルード・カイザー』は倒され、海馬はライフポイントを１００失った。
海馬の残りポイントは４００。
「どうした、海馬。おまえの切り札はやられちまったぜ」
「切り札だと。ばかめ！　あれは捨て駒だ。おまえの罠カードを削っておくためのな」
海馬はカードを引き、場に伏せて置いた。
「やっかいな『ミラーフォース』ももはやない。俺の切り札を見せてやろう」
海馬は手札からカードを一枚放った。
「『機械仕掛けの巨人』、攻撃表示！」
攻撃力１８００・守備力２０００。まずまずだが、そう強力でもない。海馬はこのカードのなにに期待して、切り札にしようというのだ？
「『千年竜』の前に、まずはそのエルフを片づけてやる！」
攻撃力１８００の『機械仕掛けの巨人』が、攻撃力１９００になっている『エルフの剣

『千年竜』２４００に対し、『ルード・カイザー』は３２００で、負けてしまう。
遊戯王は『千年竜』を守ろうとした。『六芒星の呪縛』は敵の攻撃値を７００減少させるが、２５００にまでしか落とせない。
遊戯は伏せていたカードの一枚を表にした。
「『聖なるバリア～ミラーフォース～』だ！」
『ルード・カイザー』の攻撃は、バリアにはじき返された。その攻撃は海馬の場にある守備表示の『サイクロプス』を切り裂いた。打撃攻撃に対しては、『ミラーフォース』の効果は攻撃したモンスターには完全には及ばない。２分の１の確率だったが、『ルード・カイザー』は生き残った。
「運がよかったな、海馬」
「運も実力の内というだろう。次の攻撃で必ずその目障り(めざわ)な『千年竜』を葬ってやる」
『ドラゴンスレイヤー』を持つ『ルード・カイザー』で再び攻撃を仕掛けてくるつもりだろうが……。
「そうはいかない」
遊戯王はカードを引き、手札から『エルフの剣士』と『魔剣アイスソード』を出した。

アイスソード』と『光の護封剣』。そして『融合』。

『エルフの剣士』と『魔剣アイスソード』はコンボで使える。『カース・オブ・ドラゴン』は〝融合〟させやすい。引いてくるモンスターカード次第では強力になる。そして『光の護封剣』は敵の攻撃を封じる。海馬がどんな攻撃を仕掛けてこようとも、しのぎきれるだろう。

海馬の場には、能力値を半分に減らされた守備表示の『サイクロプス』と伏せられたカードが二枚あるだけだ。

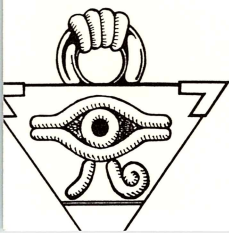
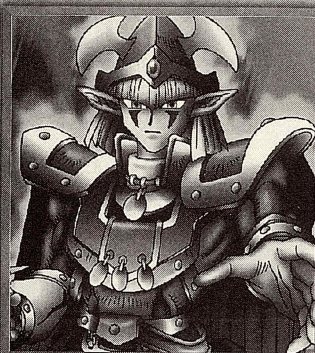
「だが、遊戯。切り札はここぞの時まで取っておくべきだったな」

海馬がモンスターカードを一枚、攻撃表示で出した。

『ルード・カイザー』攻撃力１８００。このままでは『千年竜』に立ち向かえるはずがない。

海馬がもう一枚のカードを出した。

「相手の手の内がわかれば、どうとでも攻略できる」

出したカードは『ドラゴンスレイヤー』。武器使用可能なモンスターがコンボとして使える対竜族用の剣で、竜に対して攻撃力を１４００アップする。

エルフの剣士

【戦士族】
剣術を学んだエルフ。素早い攻撃で敵を翻弄する。

攻撃力 1400
守備力 1200

魔

【魔法カード】

決められたモンスターとモンスターを融合させる。

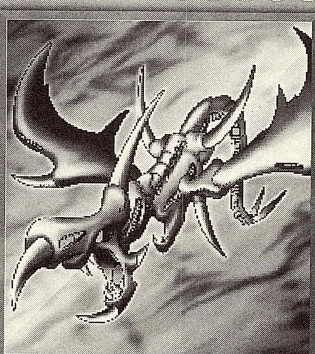
光の護封剣

魔

【魔法カード】

敵モンスターは全て３ターンの間攻撃できない。使用時に裏になっているモンスターを表にする。

カース・オブ・ドラゴン

闇

【ドラゴン族】
邪悪なドラゴン。闇の力を使った攻撃は強力だ。

攻撃力 2000
守備力 1500

能力値を落とされた『ジャッジ・マン』は守るに値しないと判断したのならいかにも海馬らしいが、マイナス1300ポイントは普通なら痛すぎる。

「『エクゾディア』の代わりに入れたのはどうやらそのコンボのようだな」

遊戯王は身構えた。海馬がここで動いてもおかしくない。

「なるほど、面白い。それがおまえの切り札か」

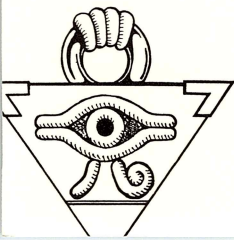
(海馬も切り札を出すのか？)

遊戯王は場と手札を確認した。

場に出した『時の魔術師』は、時間魔法を唱えた後に消え去っていた。

だが残っているモンスターは『千年竜』攻撃力2400・守備力1400。単体でも強力なうえに、遊戯王は二重の防御を張っている。一枚は『聖なるバリア〜ミラーフォース〜』。これは相手の攻撃をそのままはね返す。もう一枚は『六芒星の呪縛』で、『千年竜』を防御するようにしてある。攻撃してきたモンスターは呪いにより攻撃力を減少させられる。

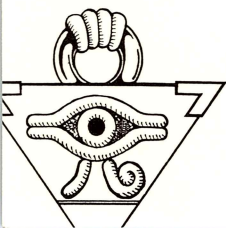
手札の中も充実している。

モンスターカードは『カース・オブ・ドラゴン』と『エルフの剣士』。魔法カード『魔剣

「海馬瀬人の知識と思考パターンを可能な限り俺に与えた。俺に海馬の代わりができるようにとな」
「おまえに兄サマの代わりなんかできるものか！」
「代わりなどやるつもりはない。俺は海馬以上の存在だ。海馬瀬人の知識と思考パターンを与えられたが、俺はそれを凌駕した。おれは海馬であって海馬以上。そう。ハイパー海馬とでも呼んでもらおうか」
　サイバー海馬はそういい放った。感情の現れぬ目は不気味で、余計に威圧感があった。
「おまえが兄サマ以上のはずがない！」
「俺には海馬の情報が与えられ続けてきた。そこの海馬瀬人が、遊戯との決闘に敗れ意識喪失を起こした後初めて、俺は目覚めさせられた。海馬としての自我が生まれる中で、俺はもうひとつの自我を得た。この俺自身、ハイパー海馬の自我をな。俺の自我が海馬の自我を超えたのだ！」
　　俺だ
「おまえの勝手な思いこみのくせに！」

室内の照明が全て点った。
遊戯王の目の前に、海馬を模した人型が座っていた。皮膚や髪などよくできてはいるが、瞳は表情のないカメラアイだった。
「海馬の……ロボット？」
「俺の端末だ。俺の本体ならここだよ」
ロボットの海馬が、背後のガラスで仕切られた一室を指さした。そこには巨大なスーパーコンピューターが設置してあった。
「海馬コーポレーションは世界規模のでかい企業さ」
モクバがスパコンを睨んだ。
「その経営戦略の全てを兄サマが判断していた。重役連中なんかよりずっとうまくやれるからさ。すると重役連中は逆に心配したのさ。もし、兄サマに万が一のことがあったら、誰が代わりに経営戦略をたてればいいかと」
「そして。奴らは俺に代わりをさせようとした。機械と電子の海馬、サイバー海馬を作ろうとしたのだ」
サイバー海馬が口を挟んだ。

海馬は、虚ろな目をして座っていた。遊戯の声になんの反応も見せない。
「モクバ。いったいどういうことなんだ？　海馬は？」
「兄サマはまだ目覚めていない。心のパズルを解き明かしちゃいないんだ」
モクバが遊戯王の向こうを睨みつけた。海馬を名乗っていた、遊戯王の対戦相手を指さした。
「あいつは兄サマの身代わりにすぎない人形だ！」
闇の中の人影がニタリと笑った。
「いいや、違うね」
「おまえがこんな勝手な真似をするなんて、どういうことだ！」
「それは俺が海馬であって、海馬を超えた者だからだ」
「兄サマを超えただと？」
「おい」
遊戯王が、車椅子の海馬から謎の人影に視線を転じた。
「いいかげん、正体を現したらどうだ？」
「いいだろう」

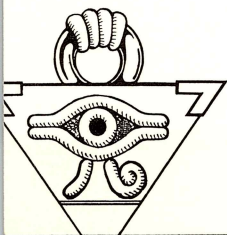
ろうと、今おまえが敗北の一歩手前にいることにかわりはない」
「では、この謎にはどう答える？　おまえは海馬ではない。そこまでの謎は俺が答えた。海馬なら『青眼の白龍』を持っている」
「…………」
「次はおまえが答える番だ。おまえは誰なんだ？」
室内に張りつめた沈黙が漲った。相手はなにも答えない。
「では、質問を変えよう。なぜ、おまえは俺と戦うんだ？」
「それは俺が……」
エレベーターが到着する音がした。
遊戯王が振り返ると、開いた扉の中に人影が見えた。
「遊戯！」
叫んだのはモクバだった。
「海馬！」
人影を見て遊戯王も声を上げた。
海馬の座る車椅子を、モクバが押して近づいてきた。

だがそこには王者の風格があり、王者の美学があった」
「おまえに誉(ほ)めてもらえるとはな」
「王者である海馬は、こんなゴテゴテとしたコンボは使わなかった。強力なカードを用いて、一気に勝負をかける。それでいて一撃必殺の罠(わな)の用意も忘れない。それが海馬の暴君たる戦いかたであり、王者の戦術だ」
「そこに俺は王者の戦略を加えたのだ」
「いや、むしろ貧者(ひんじゃ)の戦略だな。海馬と同じようなカードを使い、その戦いかたをうまく真似てはいるが、王者ならやはり三体の『青眼の白龍』をもって俺に再戦を挑んできたはずだ」
「いいかげんごたくは聞(き)き飽(あ)きたぞ、遊戯。いったいなにがいいたい?」
「謎が解けたんだよ。おまえは『青眼の白龍』を封じたんじゃない。おまえは最初から持っていなかったんだ。持っていないことをブラフに俺の『エクゾディア』を封じたが、それはもうひとつのブラフだった。『青眼の白龍』がおまえのデッキに存在しない本当の理由を隠すためのな」
「なんの意味もない謎解きだったな。それがどうした? 『青眼の白龍』があろうとなか

『機械仕掛けの巨人』攻撃力３０００（飛行型には３１００）・守備力３０００。あらゆる魔法と呪いは通用せず、打撃攻撃も一度なら無効にする。
そして海馬の無敵の巨人が完成した。
「どうだ！」
勝ち誇る海馬に、遊戯王が侮蔑の言葉を放った。
「醜悪だな」
「ククク、悔し紛れか？　この無敵の巨人のどこが醜悪だ？」
「醜悪といったのは、おまえのことだよ」
「なんだと？」
「ひとつ、謎が解けたが、ひとつ謎が生まれちまったぜ」
「謎だと？」
「おまえがなぜ、ビンゴルールを採用したのかずっと考えていた。『青眼の白龍』を自ら封じるような真似をなぜしたのかをな」
「『青眼の白龍』ではおまえに勝てなかったからだ」
「海馬はいわば暴君だったよ。勝つための手段を選ばず、勝負には非情に徹する暴君だ。

「ハハハ！　手も足も出まい。だが、これだけではないぞ！」
遊戯王はなにもいわず、カードを引き、モンスターカードを守備表示で出した。
海馬は場に伏せていたカードを一枚表にして、『機械仕掛けの巨人』の脇に置いた。
『力の腕輪』は、攻撃力を５００アップさせる武装カードだ。
「どうだ！　どうだ！　どうだ！」
遊戯王の守備モンスターが粉砕された。遊戯王がカードを引き、また守備モンスターを出現させる。だが焦りや不安はない。むしろ厳しく海馬を睨みつけ、嫌悪感をつのらせているといった表情だ。
海馬はそれを、遊戯の無力の表われにしか思っていないようだ。
「どうだ！　どうだ！　どうだ！　これぞ、究極の巨人！　究極のモンスターだ！」
『機械仕掛けの巨人』は今や、膨大な装備で膨れ上がっていた。
片手に『巨人の鉄槌』と『力の腕輪』。
もう片手に『身代わりの盾』。これを使えば打撃攻撃を一度だけ無効にする。
背には『投石機』。飛行モンスターにはプラス８００の攻撃力。
胴には『鋼の鎧』。守備力プラス１０００。

「そうでないことを証明してやるとも。海馬瀬人が敗れた相手、この遊戯を俺が倒してやることによってな！」

俺は負けてなどいない

「それが答えか。おまえが俺に勝負を挑んできた」
「残念だが、海馬瀬人本人と直接対決することはできないからな」
「あたりまえだ！　おまえは兄サマが仕事をできない時のための単なるお飾りだ！　兄サマが意識を取り戻したら、スイッチを切られるんだよ！」
「俺が海馬以上の能力を持っているとわかれば、重役たちはそうはしないさ」
「おい、ロボット野郎。俺がおまえに身のほどを教えてやるぜ」
「なんだと？」
「おまえが海馬の完全なコピーなら、まだ勝ち目はあったかもしれない。だが、おまえは海馬になりえなかったようだな。海馬以下の奴に俺は負けやしないぜ」
「俺は海馬を超えた、ハイパー海馬だ」
「海馬の足下にも及ばないことを教えてやるよ」

「遊戯？」
モクバが不安そうに場の様子を見た。
「モクバ。俺がこんな奴に負けると思うか？」
負けると思いたくはない。だが相手がコンボで繰り出しているモンスターが強力で、遊戯が苦戦していることは見てとれた。
「心配するな」
不安をうち消すように遊戯王がいった。
「負けるなよ、遊戯。負けたら俺が許さない」
「ああ。おまえが許してくれても海馬が許してくれないだろうしな」
遊戯王は場に視線を戻した。
「俺の番だったな」
遊戯王はカードを引き、場に一枚伏せて出した。
「おまえが何者であり、なぜ俺に勝負を挑んできたのかの謎は解けた。そして最後の謎もようやく解けようとしている」
「頭の悪い奴め。まだなにか疑問があるのか」

「魔法も呪いも通じないその『機械仕掛けの巨人』は確かに一見無敵のようだ。だが、おまえはその無敵の切り札を使うまでに用心を重ねた」
「コンボを使うならあたりまえのことだろうが」
「『暗黒騎士ガイア』、攻撃表示で待機」
遊戯王は場に『暗黒騎士ガイア』を出した。自ら攻撃を仕掛けないとはいえ、サイバー海馬が自分のターンで攻撃を仕掛ければ2300対3000でやられてしまう。
「俺のターンはこれで終わりだ。さあ、おまえの番だぜ」
サイバー海馬は瞬時に計算し、判断した。ハッタリの可能性は除外。遊戯はなにかの策を用意している。ならばこちらもさらに対抗策を用意するだけだ。
場に『闇・道化師サギー』を守備表示。その背後に魔法カードを配置。万が一、『機械仕掛けの巨人』が逆襲にあっても、その時は『サギー』が身代わりになって撃破される、そういう魔法カードだった。
遊戯がなにを用意しようとも、『機械仕掛けの巨人』が敗れるはずがない。そのために、ここまでひとつひとつ奴のカードを潰してきたのだ。
「『機械仕掛けの巨人』、『暗黒騎士ガイア』に攻撃だ」

モクバが食い入るように戦いを見守った。
車椅子の海馬の瞳は虚ろに見開かれ、場のほうを見ているのだが、なんの表情も反応も見せなかった。
『巨人』が『ガイア』に鉄槌を振り下ろす。
「遊戯！」
思わずモクバが声を上げたが、遊戯王は動かなかった。
『ガイア』は撃破され、遊戯王のライフポイントが７００減る。
これで遊戯王４００対海馬４００。
あともう少し、もう一撃。サイバー海馬が場を見回せば、奇妙なことが起きていた。
『ガイア』の背後に遊戯王が伏せていたカードが途中まで裂けている。
「『ガイア』にはこいつを持たせていた。この『未知の卵』をな」
遊戯王が裂けたカードを表にした。
カードの中央に描かれていた卵の図柄が、割られたようにふたつに裂けている。
「『未知の卵』だと？　そんなカードは存在しない。俺は全てのカードを知っている。海馬の知らないカードでも俺は全て記録している」

サイバー海馬の記録装置には全てのカードが網羅されていた。初期の物から最新版の物まで全て。その記録の中に『未知の卵』というカードはない。
いや……
サイバー海馬の記録検索になにかが引っかかった。
「そのカードが存在するわけがない！」
「そう。俺も公式記録で見たことはない。だが、噂だけは聞いていた」
「そうだ。噂にすぎないカードだ」
「妖怪みたいなものだな。様々な形の様々な妖怪を見たという証言はたくさんある。だが、実際にはその存在は確認されていない」
「それは存在しないからだ」
「おまえはそう判断したようだな、サイバー海馬。だから『未知の卵』は存在しないと。だが〝人〟ならこう考える。存在するにせよ、存在しないにせよ、妖怪の目撃談が生まれるからにはなんらかの理由がある。では、どんな理由で『未知の卵』の噂が生まれたと思う？」
「人間の認識能力が不確かなものだからだ」

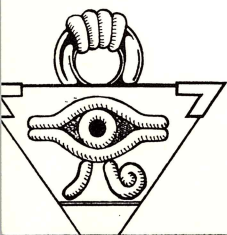
「そういう場合もある。だが、自慢の頭脳の回転が悪いようだな、サイバー海馬。『未知の卵』は今現実におまえの目の前にある。なぜ、まるで妖怪のように噂だけの存在だったのか考えるんだな」

サイバー海馬は虚を突かれた。まったく考慮していないことだった。妖怪？　噂？　それはサイバー海馬の認識外の事象だ。

「このカードが噂だけの存在だったのは、まず絶対数の少ないレアカードだからだ。しかも初期版にしか入っていない。なおかつだ、このカードは一度しか使えない。使うにはカード自体を廃棄しなくてはならない。使えばなくなるカードだ。存在は噂されるが、その時にはもうカードが存在しない」

サイバー海馬の擬似人格は、驚くということをやってのける。だがその本体の思考は常に冷静な計算を行い、判断を下す。

「だからどうしたというのだ。確かに、『未知の卵』は存在した。それを認識せぬ俺と思うな。すでに記録装置の中に刻み込んだ。だが、恐れるべき相手ではない。それは致命的な弱点を抱えている」

『未知の卵』の割れた殻の中から、人の胎児のような生命体が生まれていた。不確かな形

態、攻撃力１００・守備力１００。卵から生まれたばかりのモンスターはこれから成長していかなくてはならないのだ。
「そうだ。このカードが存在しないかのように思われていた別の理由は、使いこなすのがあまりにも難しいからだ」
『未知の卵』から生まれたモンスターは１ターンごとに１００ずつ攻撃力と守備力をプレイヤーが選んだ上限値まで上げていく。だが、生き延びることは実に困難だ。
「次のターンで蹴散らしてやるまでよ！」
「そうかな？　このカードは卵から新たな生命を生む。それが存在を不確かなものにしていたもうひとつの理由だ。卵が割れるたびに異なるモンスターが生まれるのだから」
「なにが生まれようとも、成長しきるまで生き延びられるものか」
遊戯王のターンに移った。
「たしかに、このカードは〝使えない〟カードだった。新しいカードの出現により淘汰され駆逐され、姿を消したカードと同じ、いや、カードの特殊性によって噂だけの存在にまでなってしまった。だが、新しいカードが生まれ、古いカードが消えていく中で、新しいカードによって古いカードが甦ることもある」

遊戯王はこれまで使った捨て札の山に手を伸ばした。

「『未知の卵』が生み出すモンスターは、捨て札のカードの中から任意に攻撃力と守備力、そして特殊能力を別々に受け継ぐことができる。この生まれたてのモンスターはこいつの能力を継承した」

遊戯王が捨て札から一枚選び取った。

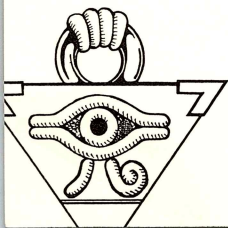
『時の魔術師』。

「タイムマジック！」

時間魔法が場に漲った。一瞬にしてモンスターが成長した。

「これがまさに時代を超越したコンボだ」

サイバー海馬のモンスターもその影響を受けた。守備表示の『サギー』が能力値を半分にされる。だが、『機械仕掛けの巨人』の本体はまったくの無傷だった。『巨人の鉄槌』と『力の腕輪』は表面に錆(さび)が浮き、能力値の三〇パーセントを100ポイント単位で削減された。あわせて300ポイントを失ったが、それでも『機械仕掛けの巨人』の攻撃力は2700残った。

「魔法で俺の巨人は倒せぬといったはずだ。そのモンスターがどんな攻撃値を得ようとも、

２７００には届くまい」
「最後まで残った謎は、なぜおまえがビンゴで俺の『デーモンの召喚』を選んだかだ。だがおまえが海馬ではなく、切り札に『青眼の白龍（ブルーアイズ・ホワイト・ドラゴン）』が使えないとわかれば全てが解けた。『機械仕掛けの巨人』は魔法も呪いも通用せず、コンボで強力な攻撃力を得る。無敵として振る舞えば無敵のままでいられたんだ。本当の海馬ならそうした。それが王者の戦いかただ。だがおまえは王者ではない。丹念に俺の反撃材料を封じることから始めていった」
「それが作戦というものだ」
「それはおまえが無敵として振る舞えなかったからだ。だから『機械仕掛けの巨人』は無敵ではなくなった。弱点を抱えた欠陥品だ。おまえと同じように。海馬になりきれなかったおまえと同じようにな」
「俺は海馬を超えたハイパー海馬だ」
「弱点はこれだ！」
遊戯王は捨て札の中の『デーモンの召喚』を指さした。
「継承する攻撃力は『デーモンの召喚』！」
数値だけなら攻撃力は２５００。『巨人』の２７００には及ばない。

「魔降雷！」

デーモンが嵐を生み、雷を落とした。その電撃は魔法力ではない。純然たるエネルギー攻撃だ。広範囲攻撃の魔降雷はまず、守備力が1000になっていた『サギー』を一瞬で黒焦げにし、続いて『巨人』を襲った。その電気エネルギーは、伝導率の高い敵には攻撃力がアップする。『機械仕掛けの巨人』に対しては、2500の電撃が3100まで上昇していた。

『機械仕掛けの巨人』はスパークを散らし、バラバラになって崩れ落ちた。

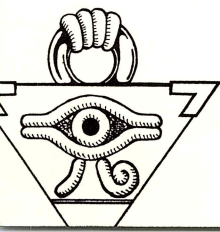
3100対2700。その差400がサイバー海馬のライフポイントから失われる。

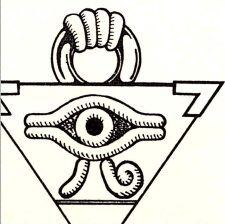
そして決着がついた。

400対0。遊戯王が勝利した。

「ばかな……」

「ビンゴルールで仕掛けただけじゃない。おまえは『一角獣のホーン』すら警戒し、それを排除してから切り札を出した。念には念を入れすぎたな。『機械仕掛けの巨人』の弱点は、おまえ自らがさらけだしたんだ」

「違う！　おまえが！　嘘だ！　黙れ！　だま、だまっ、だだだだだだだ……」

「思考の無限ループにでも嵌ったか？　だがこれは闇のゲームといったはずだ。罰ゲームは受けてもらうぜ」
テーブルを照らしていた頭上のライトがパンと弾けた。落雷のように放電が走り、サイバー海馬の体を貫いた。
「ガガガガガガガガ……ガガッ……」
全身の各部から淡い煙をたち昇らせ、サイバー海馬が停止した。
ゲームテーブルも停止する。
『未知の卵』から生まれたモンスターは、遊戯王を振り返り、一声吠えると消え失せた。
残ったのはふたつに破れた『未知の卵』のカード。生まれたモンスターは、いわば一代雑種だ。この場限りの存在である。
遊戯王は『未知の卵』が噂だけの存在であったもうひとつの理由に気づいた。使用すればカードは失われ、生まれたモンスターとは必ず別れることになる。その悲しき運命を嫌い、ゲームに使用することなく大事にしまっている所有者もいるだろう。
「遊戯」
モクバが声をかけてきた。

「いっただろう。俺は負けないと」
「ああ。兄サマも……きっと喜んでいる」
カードをしまい、遊戯王は席を立った。そして海馬を正面から見た。
「海馬。俺は信じているぜ。おまえが復活することを。いつかまたおまえと戦えることを」
それだけ告げて、遊戯王は部屋を後にした。
「俺たちも帰ろうか、兄サマ」
モクバが車椅子に手をかけたとき、燻(くすぶ)り続(つづ)けていたサイバー海馬が軋(きし)むように動いた。
「このまま……では終わらない……」
ガラスの小部屋の中で、スーパーコンピューターの作動ランプが瞬(またた)いた。
「こいつ、まだ!?」
「壊れたのは端末……俺は……必ず遊戯を……倒す」
サイバー海馬がぎこちなく手を動かし、テーブルの上のカードを集めようとした。
「いいかげんにしろ! おまえがいくらやったって、遊戯に勝てるもんか!」
突然、モクバの視野が遮(さえぎ)られた。目の前になにかが立ちはだかったのだ。
「兄サマ!?」

海馬が車椅子から立ち上がったのだった。だが、意識を取り戻した様子はない。虚ろな目、虚ろな表情のままだが、海馬はその顔をサイバー海馬に向け、スーパーコンピューターに向けた。

一歩、また一歩。歩き方を忘れたかのような足取りで、海馬が前に出る。

「な……んのつもりだ。おとな……しく……」

海馬がサイバー海馬の壊れた身体に摑みかかった。そのまま振り回すようにして、奥へと放り投げる。

ガラスの仕切りが砕け散り、サイバー海馬が本体のスパコンに叩きつけられた。

「な……にを……する……」

海馬はスパコンに歩み寄った。

「兄サマ!?」

モクバが前に出て兄を見上げた。

相変わらずの虚ろな目だが、その瞳の奥に、揺らめくような炎の瞬きが見えた。それがなんの炎かはモクバにはすぐにわかった。

兄サマが怒っている……。

海馬はおぼつかない手でパネルをまさぐった。だが、目的の場所に触れるとそれからは荒々しく、力強かった。

海馬はコンピューターから記録装置を引き抜いた。

「や！……めろ！」

端末であるサイバー海馬が、壊れた身体を引きずって海馬を止めようとした。海馬が腕の一振りで、サイバー海馬を弾き飛ばす。

そして海馬は次々と、己（おのれ）の情報が蓄（たくわ）えられたコンピューターのその記録装置をむしり取っていった。

「や・め・ろ……や……」

全てが停止した。海馬は全ての記録を消去した。

「兄サマ！」

ガクリと崩れ落ちた海馬を、モクバが慌（あわ）てて抱きとめた。

瞳の中の炎はもう消えていた。また虚ろな眼差しに戻っていた。

だがあの炎はモクバにとって、海馬復活の狼煙（のろし）であった。

「俺も信じてるよ、兄サマ」

あれは確かに、海馬瀬人の心の瞬きだった。

雨は止(や)み、切れ切れになった雲間から、月の光が射(さ)していた。
帰路についた遊戯が、月を見上げる。
遊戯王も、遊戯も、海馬の目に一瞬宿った光を知らなかった。だが雲間から射す月光に、遊戯は不思議な胸騒ぎを覚えた。
不安とそして期待。近い将来に、激しい決闘(デュエル)に参加する予感。そしてその決闘(デュエル)の場には、必ず海馬がいるはずだった。
復活を果たし、王者のように戦う海馬の姿を予感した……。

遊戯＆海馬直伝!!

最強決闘者(デュエリスト)養成講座!!

ノベル化記念スペシャル企画！ 遊戯・海馬が講師になって、本編登場の新カードを振り返るとともに、必殺奥技を特別伝授！ 二人の教えにキミも学べ!!

LESSON 1

今回のノベル版で初登場の強力新カードは2枚！ その効力は？

オリジナルカードNo.1◉みちのたまご

未知の卵

攻撃力0(ゼロ)!? 一見無意味なカードだが、その「未知」なる可能性は無限大！

DATA	
種族	？？？
攻撃力	0
守備力	100

卵から生まれるモンスターの初期能力値はデータの通り。しかし捨て札の中から攻撃力、守備力、特殊能力をそれぞれ任意に受け継ぎ、攻守ともその値になるまで1ターンに100P(ポイント)ずつ成長していく!! だが成長途上で倒されてしまう危険が大きいため、扱いが難しい。

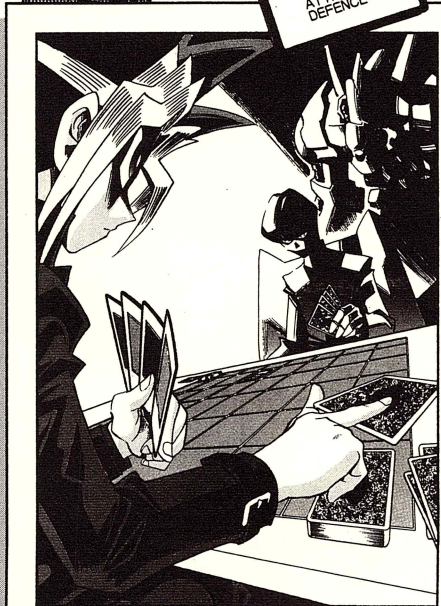
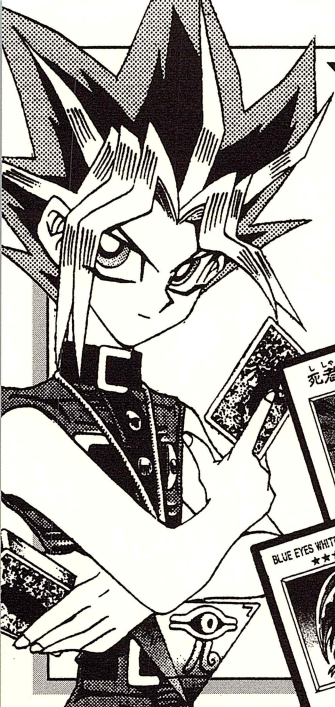
オリジナルカードNo.2◉きかいじかけのきょじん

機械仕掛けの巨人

オプションパーツに要注意！ デッキ構成によっては主戦候補の最右翼!!

DATA	
種族	機械族
攻撃力	1800
守備力	2000

このカードの恐ろしさは、見えないところに存在する。まず、あらゆる魔法攻撃が通用しない。その上、パワーアップのための補助カードが豊富なので、油断しているとその能力をどんどん拡大していく！ 使い方次第では、最強の切り札になりうるカードだ!!

特別講師・遊戯の
オレはこう使った！
このカードの本領は、モンスター3体分もの特性を一度に出せること！　つまりたった一枚でコンボが可能なんだ！　オレはその奇跡に賭けたぜ!!
要点
無念に沈んだカードを供養!!
すべてのカードには心が宿っている。「死者蘇生」のカードでもそうだが、捨て札の能力を活かす場合、散っていったカードの叫びをまず聞け！
教訓
カードの魂に問いかけろ!!
死者蘇生
BLUE EYES WHITE DRAGON
ATTACK 3000
DEFENCE 2500
特別講師・海馬のオレならこう使う！
面白いカードだが、策というものは常に2、3は用意しておくべきだ。オレならこれで相手を撹乱し、混乱の隙に「青眼の白龍」で勝負を決める!!
要点
決闘にはスピードも必要!!
確かにこれは戦術的には幅の広いカードだ。だがその幅広さゆえ、策を完成させるにはターンを消費しすぎる。策におぼれて仕掛け時を見失うな!!
教訓
1ターンの重みを知れ!!

OCG『DM』で役立つ！最強コンボ6連発!!

世界中で発売され、各地で話題をよんでいるOCG『DM』！ ここではOCG『DM』をプレイする時に役立つ、『VOl.5』パックをメインとしたコンボを紹介!! このコンボで、ほかの決闘者に差をつけよう！

COMBO 1

改宗者の殉教コンボ

このコンボのポイントは、魔法C「心変わり」。これは相手側に守備力が高い怪物Cがいて、戦いが長引きそうな時などに使用する魔法だけど…実はこのカードには恐ろしい使い方がある。それは操っている怪物Cを生け贄に捧げて、高レベルの怪物Cを召喚するコンボだ!!

FINISH!

このコンボによって、相手の怪物Cは相手の墓地へ行き、自分の場には高レベルの怪物Cが残る。そしてさらに魔法C「死者蘇生」を使い、生け贄に捧げた怪物Cを復活させ、相手に攻撃すれば…。勝利は目前!!

味方に攻撃され、くやしさ10倍!!

難度90

⬇使用したプレーヤーのターン終了時まで「相手場にある怪物C1枚を、自軍場に置き、自軍怪物Cのように扱える」という効果を持つ。すなわち、高レベル怪物Cを召喚する際の生け贄にできる!!

使用カード：

- 心変わり
- モンスター召喚
- 死者蘇生

私も使用している必殺コンボだ!!

COMBO 2

サーチライトボンバーコンボ

裏向きから表向きになると、さまざまな効果を発揮することができる効果つき怪物C！ この種類のカードは「怪物Cを破壊する」などといった、強力な効果を持っているものが多い！ そこでデュエル中に相手が伏せカードをたくさん置いてきたら、このコンボを使用だ!!

FINISH!

最初に魔法C「光の護封剣」を使い、敵怪物Cを表向きにする。この時に相手が効果つき怪物Cだった場合、効果を暴発させることができ、数値確認もできる。用意ができたら「ミスター・ボンバー」を召喚し、次ターンに敵を破壊!!

使用カード：

ミスター・ボンバー
光の護封剣

⬅このカードの問題点は「場に出した瞬間に、効果を発揮できない」こと。そのため、手札から守備表示で出しても、ただ破壊される危険性もある。魔法Cで保護して使おう!!

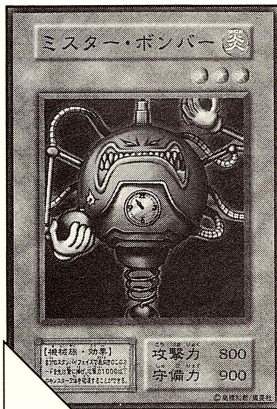
海馬瀬人直伝！ 攻撃用コンボ!!

COMBO 3

技打ちコンボ

何枚でも貯められる、攻撃の源・手札！ 手札があるだけで戦略の幅は広がり、勝利の可能性も高くなる。しかし、逆に手札が数枚しか無い場合は…!? 攻撃手段も限られ、まさに無力と化す!! このコンボは相手が能力を発揮する前に、力を消滅させる凶悪コンボだぞ!!

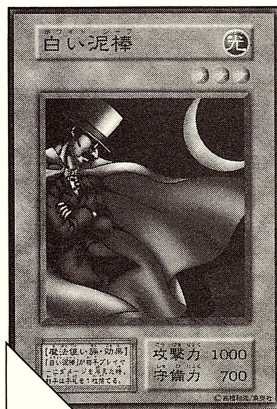
FINISH!

まずは前のターンに罠C「血の代償」を出し、次のターンになったら「サンダー・ボルト」などの消去魔法Cで敵の壁となる怪物Cを破壊！ あとは「血の代償」で複数の怪物Cを召喚し、相手のLPと手札を減らしてしまおう!!

使用カード：

白い泥棒
サンダー・ボルト
血の代償

⬅決闘者本体がダメージを受けた場合、手札を１枚捨てなくてはならない!! しかし、よほど狙わないと、このカード単体で、決闘者本体に攻撃を当てることは難しいのだ!!

大いなる信託コンボ

「決闘中に自分の思い通りにカードが出てきたら、どんなに便利なことか!?」とは、決闘者ならば一度は考える願望。これはその願望を少しだけ満たしてくれるというコンボ! ただしデッキの上から5枚まででしか確認できないので、このチャンスを最大限に活かそう!!

FINISH!

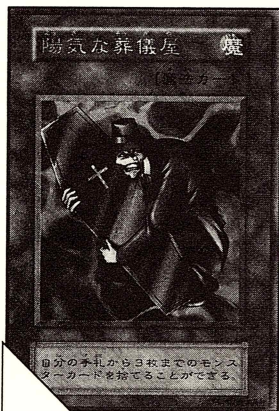
まず「大目玉」の効果を使い、次のターンへ。「大目玉」が破壊されたら魔法C「死者蘇生」で復活させ、効果つき怪物C「ハネハネ」も裏向きで召喚。次のターンに「ハネハネ」の効果で「大目玉」を手札に戻せば再度使用できる!!

使用カード：
大目玉
死者蘇生
ハネハネ

⬅攻撃力もそこそこあり、なにかと頼りになる効果つき怪物C。デッキに3枚入れておくと、自分のデッキ内のカードを確認できるので、決闘の流れも支配できちゃうぞ!!

武藤遊戯直伝! 補助用コンボ!!

ネクロマンサーコンボ

高レベルの怪物Cは確かに強力だが、召喚までに時間がかかってしまう…。このコンボはそういった召喚の手間をはぶき、いきなり場に高レベル怪物Cを出現できる恐ろしいコンボ! ただし成功するかは運まかせなので、くれぐれもこのコンボに頼らないように…。

FINISH!

ポイントは、高レベル怪物Cをデッキに入れること。手札に魔法C「陽気な葬儀屋」と「死者蘇生」、そして高レベル怪物Cがそろったら「陽気な葬儀屋」で墓地へ送ろう! 最後に、「死者蘇生」で怪物Cを復活させて敵を破壊!!

使用カード：
陽気な葬儀屋
死者蘇生

⬅「自分の手札から3枚までのカードを捨てられる」ということは、1枚だけ捨てて、効果を終了させてもよいということ。コンボに必要なカードだけを墓地に送ろうぜ!!

COMBO 6

花咲かコンボ

「手札が増えれば、勝利の可能性が高まる！」ということで、敵にダメージを与えつつ、自分の手札を増やせるのがこのコンボ!!「枝打ちコンボ」とは効果が対照的だが、コンボを決めるためには、同じように敵怪物Cを破壊しておく必要がある。消去系魔法Cを利用しよう!!

FINISH！

魔法C「地割れ」などで敵の壁となる怪物Cを破壊して、「仮面魔道師」で決闘者を攻撃！ついでに前のターンで効果つき怪物C「スケルエンジェル」を場に出しておけば、表向きにして、デッキからさらにカードを1枚引けるぞ!!

使用カード：

- 仮面魔道師
- スケルエンジェル
- 地割れ

⬅じつは攻撃することよりも、守備しているほうが得意という効果つき怪物C。普段は守備表示にして、確実に攻撃できると判断したら攻撃表示に変更！ 流れを読もう!!

無数のカードを有効に使え!! コンボ作りのコツ!!

❶魔法&罠カードを把握しよう！

まずはコンボのコンセプトを決める！「敵を破壊する」や「手札を増やす」etc…。次に自分が持っている魔法&罠Cを調べ、コンセプトに合うカードを選ぼう。最後に使う順番を考え、技が連鎖すれば完成だ!!

❷効果つきモンスターカードを活かせ!!

より複雑なコンボは、戦闘中に起こる、効果つき怪物Cと罠Cのコンボ！ あらかじめ罠Cを場に伏せておかないとダメだけど、以外に強力で、成功しやすいのが特徴だ!! ただし、連携をよく考えないと不発する…。

キミの手でもいろいろ作ってみよう!!

■初出

遊☆戯☆王 [jump novel] vol.16(1999年9月25日号)

本単行本は、上記の初出作品に、著者が加筆・訂正したものです。

遊☆戯☆王

1999年9月8日　　第1刷発行

著　者●高橋和希　千葉克彦

編　集●株式会社 集英社インターナショナル

〒101-8050　東京都千代田区一ツ橋2-5-10　共同ビル
TEL　03-5211-2632(代)

装　丁●亀谷哲也

発行者●後藤広喜

発行所●株式会社 集英社

〒101-8050　東京都千代田区一ツ橋2-5-10
TEL　03-5211-2632(編集部) 3230-6393(販売部) 3230-6080(制作部)

印刷所●共同印刷株式会社

ISBN4-08-703086-5 C0093

検印廃止

- 【BASTARD!! Ⅰ～Ⅲ】 萩原一至◉岸間信明 バスタードⅠ～Ⅲ
- 【BASTARD!! POSTCARD EX】 萩原一至 バスタード ポストカードEX
- 【黄龍の耳Ⅰ～Ⅱ】 大沢在昌◉原哲夫◉鶴岡伸寿
- 【ジハードⅠ～Ⅴ】 定金伸治◉山根和俊
- 【ジハードⅥ】 定金伸治◉芝美奈子
- 【ジハード外伝】 定金伸治◉芝美奈子
- 【北のオオカミ】 山際淳司◉今泉伸二
- 【CITY HUNTER】 北条司◉外池省二 シティーハンター
- 【CITY HUNTERⅡ】 北条司◉稲葉稔 シティーハンターⅡ
- 【CITY HUNTER SPECIAL】 北条司◉天羽沙夜 シティーハンタースペシャル
- 【CITY HUNTER SPECIAL Ⅱ】 北条司◉岸間信明 シティーハンタースペシャルⅡ
- 【CAT'S EYE】 北条司◉高屋敷英夫 キャッツ♥アイ
- 【卒　業】 高橋三千綱◉幡地英明
- 【完殺者真魅】 鳴海丈◉鶴田洋久 ジェノサイダーまみ
- 【完殺者真魅Ⅱ】 鳴海丈◉小畑健 ジェノサイダーまみⅡ
- 【電影少女】 桂正和◉富田祐弘
- 【I"s】 桂正和◉富田祐弘 アイズ
- 【もう一度デジャ・ヴ】 村山由佳◉志田正重
- 【キスまでの距離】 おいしいコーヒーのいれ方Ⅰ 村山由佳◉志田正重
- 【僕らの夏】 おいしいコーヒーのいれ方Ⅱ 村山由佳◉志田正重
- 【彼女の朝】 おいしいコーヒーのいれ方Ⅲ 村山由佳◉志田正重
- 【雪の降る音】 おいしいコーヒーのいれ方Ⅳ 村山由佳◉志田正重
- 【AGITO】 菊地秀行◉宮下あきら アギト
- 【MIDNIGHT★MAGIC Ⅰ～Ⅵ】 夢幻◉叶恭弘 ミッドナイト★マジックⅠ～Ⅵ
- 【魔界西遊記】 夢幻◉相崎勝美
- 【空飛ぶ船】 多岐友伊◉鷹城冴貴
- 【ぼくの推理研究】 我孫子武丸◉石月誠人
- 【死神になった少年】 我孫子武丸◉甲斐谷忍
- 【ジョジョの奇妙な冒険】 荒木飛呂彦◉関島眞頼◉山口宏
- 【海鳴星】 立松和平◉みのもけんじ

JUMP j BOOKS

ビジュアル世代に贈る、小説&コミックのニューエンターテインメント！
集英社より話題のノベルシリーズ、続々登場!!

[ろくでなしBLUES]
森田まさのり◉菅良幸

[万物の霊長は猫である]
渋谷英樹◉刀根夕子

[水戸黄門的…]
草薙渉◉次原隆二

[SPストリートパフォーマー]
草薙渉◉次原隆二

[Dr.スランプアラレちゃん]
鳥山明◉小山高生◉中鶴勝祥

[BLACK ONIX]（ブラック・オニキス）
石川考一◉長沢克泰

[新きまぐれオレンジ★ロードI〜II]
まつもと泉◉寺田憲史

[新きまぐれオレンジ★ロードIII]
まつもと泉◉寺田憲史◉後藤隆幸

[爆炎CAMPUSガードレス]
あかほりさとる◉せたのりやす

[SLAM DUNK]（スラムダンク）
井上雄彦◉菅良幸

[こちら葛飾区亀有公園前派出所I〜II]
秋本治◉小山高生

[空想科学世界ガリバーボーイ]
広井王子◉芦田豊雄

[新選組異聞 火取虫]（ひとりむし）
絹川亜希子◉坂本眞一

[アウターゾーン]
光原伸◉山田隆司

[眠り姫は魔法を使う]
霧咲遼樹◉藤崎竜

[RIPPER GAME]（リパーゲーム）
霧咲遼樹◉藤崎竜

[D室の子猫の冒険]
霧咲遼樹◉藤崎竜